3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.16



GBA新作攻略5连发

模拟大楼SP

海贼王 龙之梦

名侦探柯南

星战前传III

幽灵鬼屋

任天狗养育全书

洛克人ZERO4极限研究

FFVII AC精彩预告片

下一个幸运者是你吗？

看掌机王SP得大奖

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（豪华版）





二等奖 2名

奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 5名

奖品：小神游SP



四等奖 50名

奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年6月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第18辑上公布，敬请关注！

LIKY



◆一年一度的游戏盛会E3展即将开幕了，真令人期待！今年E3的重头无疑是家用机的大战。对于掌机玩家来说，最关注的恐怕还是任天堂的举动，不知道他会不会爆出GBE的猛料呢？让我们拭目以待吧。在下一辑中，我们会为大家带来及时的E3展会报道，请大家期待。



◆五一去了一趟海边，晚上在帐篷中露营，第二天早上一起来便冲到海里与海浪“搏击”，真够爽的。本来捉了一只小螃蟹，把它放到塑料杯，结果一不小心它就顶开盖子跑掉了。

马修



▲母亲节往家打电话竟然没打通，当看到一段母子相拥的特写，听到一首歌颂母亲的歌，还有一声满怀深情的“妈”，马修的鼻子立刻酸了……

▲造化弄人，几天前马修还在为“为什么漂亮女孩都有了男朋友”这个问题而苦恼时，忽然收到了一位半年没联系的MM的问候，这辑《掌机王SP》截稿后就要去“单马赴会”了，各位支持马修的都帮祝福一下啊。

▲某日，某地点，发生了某不算大事的事，但却足以让马修感受到生命的脆弱，进而又联想到该珍惜的实在太多。

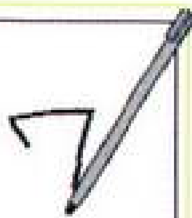
▲下决心难，行动也难，前些天发现自己已经半月没有运动了，就放下工作出去跑了近一个小时的长跑，不过那天又闷又热，跑起来非常痛苦。回到住所没等坐下喘息，外面就电闪雷鸣地下起雨来——幸好是去跑步，不是出去散步，呵呵。

铭风



★在《任天狗》发售后，NDS新作似乎比较沉寂，所以“口袋光环”中只附带了两个NDS广告。不过之后的阵容就比较强了，特别是《超级大战争DS》。而那个《东北大学（后略）》的NDS游戏似乎比较有趣，那些基本加法让我想起来小学的时光。

★《洛克人ZERO4》果然强势，联系要制作”热血最强“的人数之多超乎我的想象，因此采用了竞争上岗的原则。虽然只收录了一位玩家的影像，但其他参与者都没有半途而废，在这里表示由衷的敬意。



▲这个……貌似能够锻炼大脑吧。

雷伊



■“《互动剧场》系列”的PSP版马上就要发售了，雷伊那台已经一个多月没有塞进过游戏的PSP终于又将回到工作岗位，期待。

■最近一直在玩Chunsoft的游戏，这家神一样的公司在AVG制作上确实有一手，期待其昔日的所有名作以后都能够移师PSP！

■平时几乎不怎么看电视的雷伊最近开始看起了韩剧《火鸟》，真是一部非常棒的电视剧啊，向所有读者推荐。片中饰演女主角的李恩珠演技真的非常棒，可惜的是这位集美貌与智慧于一身的女子却在事业踏入巅峰的时候选择了自己结束自己的生命……生命这东西有的时候就是这么脆弱，希望她能在另一个世界忘却生前的所有烦恼吧。

您对本辑《掌机王SP》最不满意的是什么？

说出来我们才能正视和改进，期待您的意见和建议。
来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。
或发Email到pgking@263.net

掌机王SP VOL. 16

The King of Pocketgames

CONTENTS





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环

PocketHalo



影像VCD内容导视



游戏索引

本辑赠品



"耀西"主题钥匙包



"波波罗"主题书签



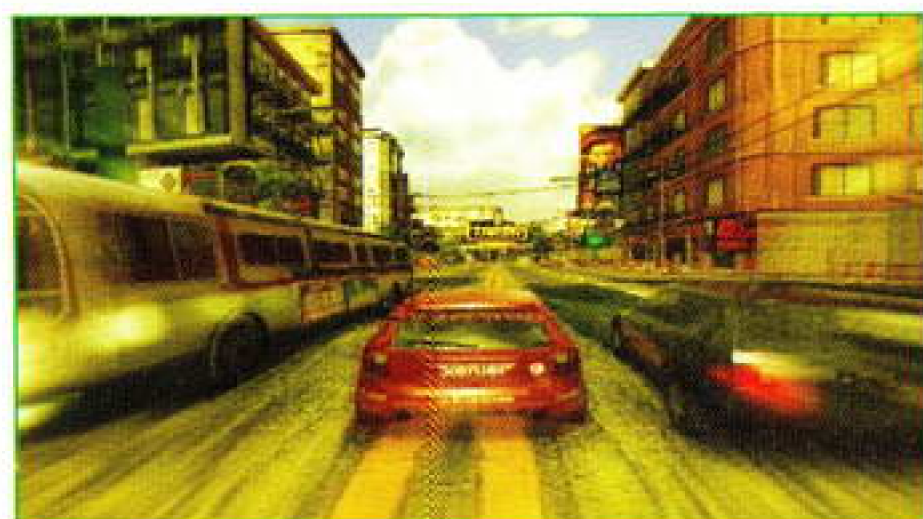
ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS! 情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯

PSP版《火爆狂飚 传奇》公布

EA于5月初正式公布了PSP版的《火爆狂飚传奇》，本作仍由Criterion公司开发。其设计概念与PSP版《山脊赛车》非常接近，可说是“《火爆狂飚》系列”的集大成之作，收录了来自系列前三作的精华，包括音乐、赛道、赛车、系统等。并且本作中将会加入“Legends Face-off”、“大奖赛”、“Pursuit Rage”等新模式。本作将于年内发售。

本作将会极力推荐玩家用多人游戏的方式进行游戏。多人游戏方面最大的特征就是采用了“GameShare(游戏共享)”技术，该技术类似于NDS的一卡多人玩的系统，玩家可以通过PSP的无线通信功能与朋友一起玩游戏中的某些关卡。并且有很多汽车只有通过无线多人游戏才能获得。本作中会有25辆隐藏赛车，其中还包括有6辆警车。在单人游戏模式中只有5辆隐藏赛车，还有20辆赛车需要通过无线多人游戏才能获得。游戏中还有一个迷你锦标赛系统，玩家可以自己设立一场车赛。本作的多人模式预定支持8人比赛，并且未来将可能通过无线网络下载的方式提供新内容。



▲《火爆狂飚 传奇》采用了Criterion公司著名的Renderware技术，拥有超强画面表现。



▲汽车碰撞后通体损坏的效果体现了本作物理引擎的强大。

PSP版《战地2：现代战争》年内发售

瑞典的数码幻影制作室以“《战地》系列”著称，该系列已经成为EA继《荣誉勋章》之后的又一个王牌战争FPS。家用机版《战地2：现代战争》原本预定于去年年末发售，后来出于游戏品质的考虑而延期到今年11月，如今EA宣布本作也将会推出Xbox2和PSP版，并且PSP版预计将会在年内上市。

不过这款PSP版《战地2：现代战争》将不会由数码幻影开发，而是由数码幻影授权EA的英国制作室制作。数码幻影首席执行官Patrick Soderlund表示，他们对于这种可以不花费任何精力就可以扩张“《战地》系列”产品阵容的授权形式非常欢迎。至于PSP版《战地2：现代战争》的具体情况目前尚不明确。



《战神》小组首款PSP游戏公开



投资2000万美元的PS2大作《战神》让玩家见识了索尼Santa Monica小组的强大实力，如今这家制作室正在开发他们的第一款PSP游戏。《拳道》(The Con)是一款街头格斗游戏，将于今年10月发售。

《拳道》结合了3D格斗游戏和街头动作过关游戏的特点，让玩家在街头环境中与对手单挑。本作中共有5种格斗类型，包括摔跤、拳击、截拳道、跆拳道、散打，可以选择的人物共有20多名。如果你觉得还是不过瘾，还可以通过本作的战士创造模式创造一名自己的格斗家。玩家可以将照片输入到游戏中，通过本作的外形编辑系统使自己化身为游戏中的角色。并且玩家还可以编辑自己的连续技。





《拳道》的攻击方式与普通格斗游戏有很大不同，游戏中玩家一般处于屏幕中部，通过方向键和滑杆控制人物摇摆躲避，玩家自己控制的角色会以半透明表示。本作还有一个赌注系统，玩家可以在刚开始的时候故意表现得很差，当人们将赌注都下在对手身上后，再扭转局势，这样就会获得最高的奖金。不过这也意味着更高的风险。







PSP游戏遭破解，盗版游戏将问世

国外黑客组织Paradox日前宣布其已经成功破解索尼的UMD光碟，并将PSP游戏的数据导出为ISO文件，这些被破解的游戏包括日版《山脊赛车》、美版《Wipeout Pure》、以及日版《恶魔战士编年史：混沌之塔》。值得一提的是，UMD碟采用的是标准的ISO9669格式，也就是说可以将其烧录到普通的CD或者DVD上。虽然烧录到DVD和CD上是无法在PSP上运行的，不过Paradox的此举无疑向索尼敲响了警钟，PSP的盗版游戏可能很快就会在市面上出现，并且ISO文件的导出也使得PSP模拟器成为可能。一些顶尖媒体都对于Paradox的此举高度关注，法国路透社等都对此事进行了报道。

索尼曾经表示PSP的UMD光碟采用了全球最先进的加密技术，几乎不可能被破解。然而如今距离PSP发售还没有半年，UMD就已经遭到破解。看来在盗版问题上还真是道高一尺，魔高一丈啊！



▲黑客组织Paradox的标志，该组织经常以各种最新游戏为攻克对象。







■韩版PSP提前上市，百余人通宵排队

在全球各地的PSP发行计划中，韩国版PSP可以说是最为先进的，其完备的无线网络功能让人大为艳羡。为了纪念PSP在韩国正式销售，SCEK于4月30日(韩版PSP发售日前两天)的下午3点在首尔鸭鸥亭的索尼专卖店提前销售韩版PSP，这套提前销售的韩版PSP还免费赠送一盘《山脊赛车》以及屏幕保护贴，并且提供短记忆棒的半价优惠。由于仅限量销售500台，这次活动引起了狂热韩国玩家们的通宵等候。



最狂热的几位韩国玩家从4月29日下午2点就开始在现场排队，到4月30日当天凌晨3点已经有130多人的壮观人潮，很多玩家都在现场打地铺通宵等候。甚至不少韩国玩家已经买了进口的日版PSP，仍在现场苦苦等候韩版PSP的发售。

据报道，韩版PSP的首发销量为2万台。不幸的是，韩版PSP也碰上了阴魂不散的坏点问题，目前已经有4200名购买者向SCEK投诉PSP的坏点问题。

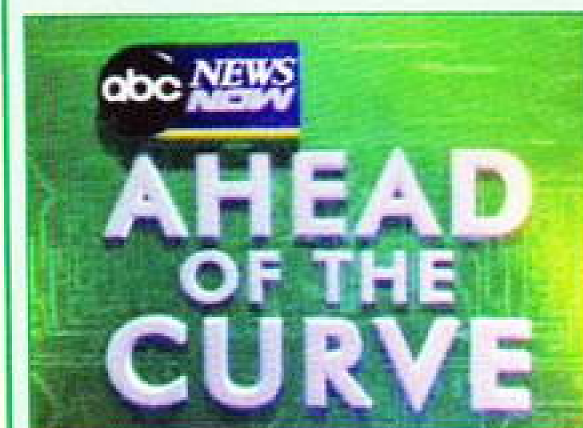
■SCEE日前正式公布了欧版PSP的发售计划，欧版PSP将于今年9月1日发售，售价为249欧元或179英镑。欧版PSP的内容与之前的美版相同，包括：PSP主机、32MB短记忆棒、电池、线控耳机、电源、腕绳、擦布、一张包括视频/音乐/游戏宣传片的UMD碟以及一张《蜘蛛侠2》的UMD电影。

■Square Enix著名制作人野村哲也在接受媒体采访时表示，目前S·E正在为PSP版《危机之源：最终幻想VII》设



计前所未有的游戏系统，本作虽然定义为动作RPG，不过野村哲也表示其最终形态将会超越所有人的期待。

■美国ABC News宣布将会在其官方网站上提供PSP视频短片的点播式下载服务，其中第一个提供下载的节目将会是电视网络著名的技术类节目“Ahead of the Curve”。美国AtomFilms也于同日开张了新的“移动电影院”，首批提供3部免费电影下载，分别为：《Football》、《In God We Trust》、《Rockfish》。



■任天堂宣布目前“《口袋妖怪》系列”的全球销量已经突破1.36亿套，《口袋



妖怪》相关产品创造出的市场规模达150亿美元，仅《口袋妖怪》的卡片就卖了130亿张。任天堂所公布的《口袋妖怪》销量中还不包括5月1日在北美上市的《口袋妖怪 绿宝石》，该作的预约量就超过了14万套。任天堂将于5月14日公开一款《口袋妖怪》新作。



■任天堂宣布NDS的全球销量于三月中旬正式突破500万台，之前任天堂预计3月份之内NDS的全球销量将会达到500到600万台。

■Enterbrain宣布将会在《Fami通PS2》的7月号赠送一张PSP动作RPG《天地之门》的UMD试玩碟。

■索尼宣布截至3月底，PSP的出货量为297万台，其中日本为144万台，美国为153万台。PSP游戏出货量为570万套，其中日本为270万套，美国为300万套。

■据报道，二十世纪福克斯公司目前正在准备推出UMD影碟版《我，机器人》、《疯狂躲避球》、《大人物拿破仑》、《超级骑警》等片，并且环球电影以及派拉蒙家庭娱乐等公司也都在考虑推出UMD影碟。



文 冰咖啡 编 马修

汉化讯息台



最近有读者问，为什么上一辑没有汉化讯息台，是不是忘了？当然不会，而是半个月前汉化游戏实在是太少，只有一款星宇工作室的《真·三国无双A》的汉化版独撑大局，各小组虽然汉化中作品还有不少，但考虑到读者的兴趣最终所在，所以汉化讯息台一般都是报导发布的汉化版本，这一点也请各小组理解。同时，也请各位读者多多支持，发现有新的D商加密汉化的游戏，就拍张照提供些讯息，说不定就能被采用哦。

《真·三国无双A》星宇汉化版



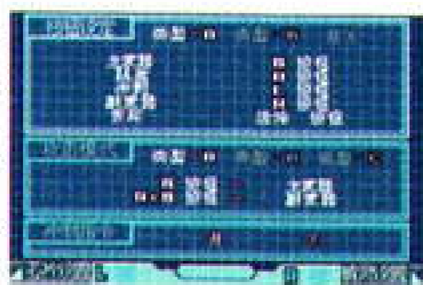
4月13日，一个名为星宇工作室的汉化小组发布了《真·三国无双A》的完全汉化版，游戏中，没有汉化小组的LOGO，没有汉化者名单，和一般的GBA游戏一样直接进入。该小组在一些技术方面还是做得不错的。但作为汉化作品，该小组也许缺乏翻译、美工及文本润色方面的人才，因此，能非常明显地看出使用了翻译软件，而且乱码、错字等均未作任何修正，而且即使是完全版，仍然有着死机的BUG。作为汉化支持者，笔者真心希望这个新生的小组能够振作起来，最终将完美的《真·三国无双A》展现给大家。



《洛克人ZERO4》汉化版



4月末，天使汉化组发布了《洛克人ZERO4》的汉化版，至发布时，专有名词、武器道具以及精灵相关的还没有翻译，目前已经翻译了主线剧情和图片部分的汉化，汉化度在95%以上，不过还没经过文饰，因此各位看到有些语句不通的地方也不要埋怨，毕竟是测试版，喜欢《洛克人ZERO4》的各位玩友多多鼓励小组的组员们吧。期待《洛克人ZERO4》的完全汉化版。



《真·三国无双A》AW测试版

5月1日，又一款《真·三国无双A》的汉化测试版放出，这次是琵琶行的个人汉化者amonwang的作品，汉化者称，里面的事典已经汉化完，其他的汉化了一部分，并还在继续努力中。同时感谢网友罗伊SD、罗纳尔南给予的支持和帮助。amonwang推荐选魏国的夏侯惇来游戏，因为他的部分对话已经翻译了，不过不多。



amonwang也是当前很活跃的个人汉化者之一，其作品具有一定的品质保证，希望他早日完成这款游戏的汉化。



讣告：CGP美工皮皮辞世

2005年4月18号日，年仅17岁的CGP汉化组的美工、也是CGP年纪最小的成员，带着他未实现的梦想，离世而去。他喜欢游戏，想创造游戏，即使病魔缠身依然向朋友抱怨上海游戏店太少。

皮皮曾参与了《世界传说 换装迷宫2》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》、《侦探学院Q》、《游戏王EX3》等众多汉化游戏的美工工作，用业余时间不计报酬地汉化着……

写到这里，笔者的心情像打翻了五味瓶，在不到一年的时间里，模拟汉化界已经有三个非常有才华的年轻生命先后离去，生与死原来如此相近相依。他们把青春和汗水永远地奉献给了艰难前进的国内游戏业，在祈祷逝者一路平安的同时，也希望作为生者的我们能够早日迎来市场规范的那天。



掌机游戏综合发售表

虽然最近这段时间里掌机方面并没有太多热门作品发售，不过一些劲爆新作的最新消息倒依然是时有发表。PSP方面，一系列原创新作的公布实在是大快人心：来自Konami的《Twelve 战国封神传》画面清新，作为一款全新登场的S·RPG游戏值得玩家期待；《天诛 忍大全》从名字上来看像是款系列合集，不过实际上却是款如假包换的"《天诛》系列"最新作；《战国Cannon》乃原彩京之"《战国》系列"最新作，素质必不会让人失望。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

2005年 GAMEBOY ADVANCE

5月19日	大金刚 摇摆之王 ぶらぶらドンキー	Nintendo	ACT	3800日元
6月 3日	魔法老师涅吉 私人课程 图书馆岛 魔法先生ネギま！ プライベートレッスン だめですぅ图书馆岛	MMV	AVG	4800日元
6月23日	甲虫王者 甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道	Sega	SLG	4800日元
6月30日	桃太郎电铁G 桃太郎电铁G ゴールド・デッキを作れ！	Hudson	TAB	4800日元
7月 7日	乐高 星球大战 レゴ スター・ウォーズ	Eidos	ACT	4800日元
	武器种族传说 封印之歌 エレメンタルレジェイド～封印されし讴～	Tomy	A·RPG	4800日元
7月21日	死神BLEACH 血染尸魂界 BLEACH 红に染まる尸魂界	Sega	ACT	4800日元
7月28日	新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔 新·ボクらの太阳 逆袭のサバタ	Konami	ACT	价格未定
	金色卡修 卡片大乱斗GBA 金色のガッシュベル！！ THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TAB	价格未定

2005年 Nintendo DS

5月19日	炸弹人 ボンバーマン	Hudson	TAB	4800日元
	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授的脑锻炼 大人的DS练习 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授の脑を锻える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2800日元
5月26日	SD高达G世纪DS SDガンダムGジェネレーションDS	Bandai	SLG	5800日元
6月 4日	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳DS 实战パチスロ必胜法！北斗の拳DS	Sega	TAB	3800日元
6月16日	DS乐引辞典 DS乐引辞典	Nintendo	ETC	4800日元
	超执刀 墨丘利神之杖 超执刀カドゥケウス	Atlus	ACT	4800日元

6月23日	超级大战争DS	Nintendo	SLG	4800日元
	ファミコンウォーズ			
	逆转裁判 新生的逆转	Capcom	AVG	价格未定
	逆转裁判 苏る逆转			
	加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷	Konami	ACT	4980日元
	がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの巻			
6月30日	轻松头脑教室	Nintendo	ETC	2800日元
	やわらかあたま塾			
	SIMPLE DS系列 Vol.1 麻将	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.1 THE 麻雀			
	SIMPLE DS系列 Vol.2 撞球	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.2 THE ビリヤード			
	SIMPLE DS系列 Vol.3 捉虫王国	D3publisher	TAB	2800日元
	SIMPLE DSシリーズ Vol.3 THE 虫取り王国			
8月 8日	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo	FIG	价格未定
	ジャンプスーパースターズ			
8月18日	史莱姆总动员2(暂名)	Square Enix	A・RPG	价格未定
	スライムもりもりドラゴンクエスト2(暂名)			
春	玩具头世界	Interactive Brains	ACT	价格未定
	トイヘッズ・ワールド			

2005年

PlayStation Portable

5月26日	太空侵略者 口袋版	Taito	SHT	3800日元
	スペースインベーダーポケット			
	智能执照	Nowproduction	ACT	4800日元
	インテリジェント・ライセンス			
	携带互动剧场 拥抱季节	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル 季节を抱きしめて			
	携带互动剧场 桑巴吉他	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル サンパギータ			
	携带互动剧场 双面女郎	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル ダブルキャスト			
	携带互动剧场 雪割之花	SCE	AVG	3800日元
	やるドラポータブル 雪割りの花			
6月 2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	Bandai	RPG	4800日元
	英雄传说 ガガーブトリロジー朱红の雫			
6月16日	爆脑	Eidos	PUZ	3800日元
	爆脑BAKU-NO			
6月23日	机密武装	Konami	FPS	4980日元
	CODED ARMS			
	炸弹人 恐慌炸弹人	Hudson	ACT	3800日元
	ボンバーマン パニックボンバーマン			
6月30日	冒险玩家	FromSoftware	ETC	3800日元
	アドベンチャープレイヤー			
	遥远的时空中2	Koei	AVG	4800日元
	遥かなる时空の中で2			
	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳 携带版	Sega	TAB	3800日元
	实战パチスロ必胜法! 北斗の拳 ポータブル			
7月28日	天诛 忍大全	FromSoftware	ACT	价格未定
	天诛 忍大全			
7月	天地之门	SCE	A・RPG	价格未定
	天地の门			
夏	十二勇士 战国封神传(暂名)	Konami	S・RPG	价格未定
	Twelve~战国封神传~(暂名)			
	战国Cannon 战国ACE第三章	X-nauts	STG	价格未定
	战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III			

掌机黄金眼

pocketgames golden eyes

栏目主持：雷伊

本次"黄金眼"为大家鉴定的全部都是GBA游戏，而且这些游戏几乎都有着一定的可取之处！《模拟大楼SP》系统完善，非常考验玩家的策略性；《晓之纪念碑》和《龙之梦》虽然都改编自大热门动画，但游戏素质却也足以让一般玩家满意；《五右卫门》是款复刻作品合集，音乐还是一如既往地动听；《星战前传III》搭了电影的顺风快车，打起来倒也爽快感十足。

模拟大楼SP



GBA

画面 ●●●○○
音效 ●●●○○
系统 ●●●●●



推荐 雷伊

著名楼宇经营类游戏在GBA上的最新作。在游戏中，玩家必须利用手头的资金来让自己经营的大楼日渐壮大。在经营过程中玩家不仅需要考虑到资金的盈亏问题，还必须随时根据大楼用户的需求及意见来改变自己的经营方针。游戏需要考虑的地方非常多，很多细节的设定非常生活化。虽然游戏画面比较单调，但完善的系统却足以弥补这个不足。



铭风

本作是任天堂发行的模拟经营类游戏，玩家在游戏中扮演的是"山之内大楼建设"的大楼开发总负责人，要合理进行规划，利用有限的财产，在大楼中建设办公室、住宅、餐馆、店铺等各类设施。想办法吸引大量顾客，进行盈利，从而达到继续扩张的目的。而其中最考验玩家的就是如何在顾客满意度和建造成本之间达到平衡，十分考验玩家的策略性。

卡带(64M)■Nintendo/Vivarium■The Tower SP■SLG■2005年4月28日■1人■无对应周边■自带记忆功能

名侦探柯南 晓之纪念碑



GBA

画面 ●●●○○
音效 ●●●○○
系统 ●●●○○



推荐 雷伊

GBA上又一款根据动画《名侦探柯南》改编的游戏。比起之前的几款作品，本作的素质还是比较让人满意的。作为一款推理游戏，本作在各方面都做得有板有眼。系统方面，由于加入了真实时间制和HIT数的设定，使得游戏的紧张感得到了很大的提高。出于本作面向的用户年龄层偏低的原因，游戏难度并不高，即使是推理游戏初学者也能体会到其乐趣。



铭风

本作相比《柯南》的其他游戏作品，算是可玩度较高的一作。游戏的过程通过柯南的调查取证，来推理侦破一系列的杀人事件。游戏一周目以后还会加入不少新要素，厂商的诚意可见一斑。颇具挑战性的收集证据以及推理过程和《逆转裁判》有颇为类似的地方，喜欢推理AVG的玩家可入手一试。游戏中的迷你游戏非常有趣，收集要素也非常丰富。

卡带(64M)■Banpresto■名探偵コナン 暁のモニュメント■AVG■2005年4月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

海贼王 龙之梦



GBA

画面

音效

系统



铭风

本作根据人气漫画《海贼王》改编而来，讲述了路飞海贼团找回自己记忆的故事。玩家要控制主角在各个地点之间移动，触发事件，得到物品。物品的内容十分充实，包含了原作所有的人物，物品和场景，最后利用物品来唤回记忆。事件大多为战斗，路飞海贼团将再次面对原作中那些敌人。对于《海贼王》的FANS来说，这绝对是一款不可错过的游戏。



雷伊

又是一款根据动漫改编的游戏，让无数FANS激动的大海之旅又展开了。本作是一款以取回记忆作为关键词的A·RPG，系统也以"取回记忆"为中心。通过取回各个角色的记忆可以学会更多的技能，以这些不断学会的新技能战斗是游戏的最大乐趣。解谜部分的自由度不高是本作的一大缺憾，不过相信对原作FANS来说，这些遗憾也并不会影响他们对本作的热情。

卡带(128M)■Bandai■ONE PIECE ドラゴンドリーム■A·RPG■2005年4月28日■1人■无对应周边■自带记忆功能

杰作选！加油五右卫门1·2 雪姬与马吉涅斯



GBA

画面

音效

系统



LIKY

推荐

虽然是复刻作，但一次包括两款作品，而且是超任上的两款经典作品，本作还是比较超值的。游戏充分表现出日本江户时代的独特风情，不同村子里的人文风貌都不一样，音乐也很有特色，给人印象深刻。作为动作游戏，手感方面中规中矩，玩起来比较流畅。两作的流程都不算短，不过隐藏要素还是少了一点。本作收录了众多迷你游戏，都很有趣，这是一大亮点。



马修

作为超任两部同名作品的复刻版，游戏依然保留了原作浓厚的时代剧氛围以及流畅清爽的操作感。玩过SFC版的玩家们能立即找回以前过关斩将的感觉。"游技场"中的迷你游戏也各具特色，很适合打发闲暇时间。最大的遗憾之处就是没有了二人协力作战的双打模式。这无疑会让为怀旧而买下游戏的玩家感到些许失望。

卡带(128M)■Konami■杰作选！がんばれゴエモン1·2 ゆき姫とマッギネス■ACT■2005年4月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

星战前传III：西斯的复仇



GBA

画面

音效

系统



马修

推荐

搭乘电影快车的快餐之作，游戏给人感觉有点像MD时代的《怒之铁拳》，《星战》的FANS更可以利用游戏来了解一些剧情。游戏的打斗感很强，当用丰富的技能将成群的来自各方向的敌人砍得乱飞时的感觉非常爽快，而不同角色不同路线的设定令游戏更加耐玩。可以说，游戏在动作及背景上都做得相当优秀。不过音乐和人物风格都非常糟糕。



LIKY

本作除了音乐素质稍差一点外，其他方面都相当不错，打斗的爽快感尤其高，角色动作花样丰富，而且攻击还分为上中下段，玩家能自由打出丰富连续技。在与BOSS对决时，还要根据BOSS攻击部位作出不同方御动作然后再反击，有一种格斗游戏的感觉，比较有技巧性。本作应该算是近期非常值得一玩的动作游戏，如果你一直在关注同名电影，你更加不能错过本作。

卡带(64M)■Ubisoft■Star Wars Episode III：Revenge of the Sith■ACT■2005年5月4日■1～2人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

最新日本掌机游戏周间销量榜

由于五一长假的缘故，《任天狗》、《NARUTO 最强忍者大结集 3DS》等劲爆新作的销量统计受到了一些延迟，不过相信下一期销量榜上，它们一定会占据前三甲的位置。本周一些老面孔又重新回到了排行榜上，比如说排名第9的《大众高尔夫 携带版》等等。最令人匪夷所思的是，去年初的《口袋妖怪 火红·叶绿》又重新挤回了榜单，这样一来，去年发售的三款GBA版《口袋妖怪》作品就全部回到了榜单上，这种现象可真是让人叹为观止。

累计时间2005年4月11日～2005年4月17日

第1名 NDS



触摸！卡比

可爱的卡比人气不减，依然排在销量榜第1名，凭借游戏的高素质和高耐玩性，应该能够长卖。

周间销量13062套
累积销量 13 万 9024 套

Nintendo　ACT　2005 年 3 月 24 日发售　4800 日元

第2名 NDS



蛋兽英雄

PS2 版的《半熟英雄 4》即将发售，"《半熟》系列"今年人气大爆发。

周间销量5875套
累积销量 56194 套

SquareEnix　RPG　2005 年 3 月 24日发售　4800 日元

第3名 GBA



洛克人EXE5 加内尔小队

下周的排行榜上，我们应该就能看到《洛克人 ZERO4》了吧？

周间销量5875套
累积销量 15 万 9067 套

Capcom　A·RPG　2005 年 2月24日发售　4800 日元

第4名 GBA



口袋妖怪 绿宝石

怪物级软件的怪物级销量，有这种软件护航的掌机想失败都难吧！

周间销量5257套
累积销量 150 万 5235 套

Nintendo　RPG　2004 年 9月 16 日　4800 日元

第5名 PSP



永恒传说

精彩的片头动画、动听的片头曲、简洁的系统，这样的游戏想不大卖都难。

周间销量4770套
累积销量 15 万 1925 套

Namco　RPG　2005 年 3 月 3日 发售　4800 日元

排名	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
第 6 位 PSP	死神 BLEACH 灵魂升温	SCEI	FTG	2005 年 3 月 24 日发售	4800 日元	周间销量 3688 套 累积销量 59462 套
第 7 位 PSP	捉猴啦 P	SCEI	ACT	2005 年 3 月 17 日发售	4800 日元	周间销量 3639 套 累积销量 60705 套
第 8 位 PSP	三国志 V	Koei	SLG	2005 年 4 月 1 日发售	4800 日元	周间销量 3157 套 累积销量 15619 套
第 9 位 PSP	大众高尔夫 携带版	SCEI	SPG	2004 年 12 月 12 日	4800 日元	周间销量 3154 套 累积销量 33 万 6699 套
第 10 位 GBA	口袋妖怪 火红·叶绿	Nintendo	RPG	2004 年 1 月 29 日发售	4800 日元	周间销量 3142 套 累积销量246万5854套



文 雷伊

十二勇士 战国封神传(暂名)	PSP
Twelve～战国封神传～(暂名)	
◆Konami◆S・RPG◆预定2005年夏◆日版	
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定	
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄	

在PSP上感受那唯美的日式浪漫吧！

《十二勇士 战国封神传》(暂名)是以类似于战国时代日本的假想世界为舞台的一款原创S・RPG。在游戏中，玩家将化身为被精灵守护的12名勇者之一，与同伴们一起为世界的平和而战。游戏的画面风格非常清新，人物设定也比较可爱，相信会博得不少女性玩家的青睐。

《十二勇士》的魅力完全介绍！

以日本战国时代为蓝本的本作，在剧本上将会是完全原创的。游戏的展开方式和《机战》等传统战棋类游戏并没有多大区别，都是在剧情部分和战斗部分之间不断切换来推进游戏。但是，除了这些传统要素外，本作还有很多独特的魅力，下面我们就来为大家一一介绍。

一 实力派制作人员加盟！

本作的剧本由川上稔负责撰写，而角色设定则是成濑千岁。他们俩都是拥有众多FANS的实力派制作人。其中，川上稔是在电击文库中相当活跃的年轻作家，代表作有《终结的编年史》等等；而成濑千岁则曾经为多部卡片游戏和小说做过人物设定。



二 由100位以上人物交织而成的壮大物语！

本作中的登场人物总共有100多名，其中有不少人都是以日本战国时代的武将为原型而创造的。所以说玩家在玩这款游戏时会感觉到浓厚的历史气息。



▲游戏的登场角色相当具有个性。

三 游戏玩法简单，系统却又不失深奥！

为了让更多玩家能够对本作轻松上手，游戏采用了简洁亲切的系统。同时，游戏中还可以对道具和武器进行合成，这又使得本作的系统更加值得玩味。



▲战斗将采用回合制来进行。

四 尽显PSP高性能的大魄力战斗画面！

游戏的战斗画面非常细腻，角色的动作也非常丰富，让人很难想像这是一款掌机游戏。



◀▲战斗画面非常出色！

世界设定

残留着神之力的大和世界



▲游戏的地图和现实中的日本有点差异。

游戏的舞台"大和"是一个以战国时代为原型、并且存在着神与精灵的世界。除了人类外，那个世界上还存在着巨人族和长寿族等人类以外的种族，甚至还有依靠精灵之力而自行活动的自动人形（机器人）。



谜之魔法阵



◀恐怖的洞窟中有类似于魔法阵的东西，是要举行什么仪式吗？

荒废的山中古寺

◀游戏世界中存在着不少魔物，这座荒废的古寺难道是它们的杰作？

近代的航空船



▶战国时代居然有飞空艇？无语了……

登场人物介绍

本作的主人公，是12名被精灵守护的勇士。这次我们先来看看其中的4位勇士，同时再为大家介绍一下游戏中的敌方势力。



被精灵守护的少女 / 神器『鹰镜』的守护者

主人公

男/响
女/实

周游列国的年轻人。手中持有12神器之一的"鹰镜"。自从帮助葵天缘躲过尾张家的袭击后，他/她开始了左右日本战国命运的壮大战斗。做事比较草率，所以常常会难以把握状况。主人公的性别在游戏开始时可以自由选择，名字也可以根据自己的喜好随意变更。

深得天缘之心的老师傅

加神

天缘父亲的朋友，同时又是教给天缘学问的老师。在天缘成为尾张家人质的时候，他也一起跟到了尾张家，像祖父一样照顾着天缘

以再建家业为己任的千金小姐

葵天缘

葵家小姐。父亲在与尾张家抗争时被谋杀。天缘被寄养在了作为葵家当主的叔父家，从而成为了尾张家的人质。在即将成为魔神祭品时逃出

性格单纯的热血派少年忍者

清胜

在天缘成为尾张家人质的时候，作为护卫被派遣过去保护她的少年忍者。性格比较单纯朴素，对于自己的主人忠心耿耿。持有二刀流"兔之神器"

葵军

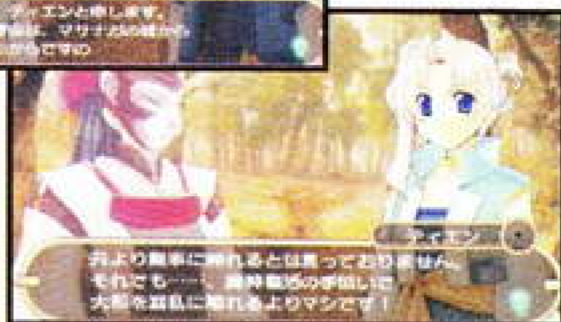
主人公所属的部队。葵天缘原是葵家大小姐，其父亲在与尾张家对抗时被杀害。为了帮助葵家复兴，主人公等人展开了战斗。

尾张军

以统一大和为目标，势力正在不断扩张，已经成为当时最具权势的势力。不过，因为其意欲借助曾经毁灭世界的魔神之力，所以受到了皇帝的讨伐。

物语





在山中的相会改变了大和的命运

周游列国的主人公在山中懈逅了从尾张家逃出来的天缘并帮她击退了追兵。以此为契机，主人公开始了帮助天缘复兴葵家、讨伐尾张大魔王的幻想式战斗之旅……

被称为魔王的战国大名

『魔王』尾张政长

尾张家当主。年轻时候是个放荡的问题青年，后来以其出色的能力让自己的家族扬名四方。在失去正室安土姬后，一直埋头于魔神的研究，企图借助魔神之力来一统大和。

侍奉于尾张家的忠义之女将

"猿女"藤吉

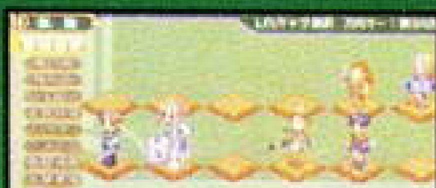
因为仰慕政长而成为了其小姓，之后以其卓越的军事手腕一直效力于尾张家。在自己所侍奉的主子和值得信赖的人面前表现得非常认真。

一 战略性十足的战斗部分

游戏的战斗方式是一般的回合制。每个回合都必须合理地操作多名角色的移动和攻击，以达成胜利条件为自己的目标。每个关卡的胜利条件都不尽相同，可谓丰富多彩。



二 利用Combo合成来强化武器


强化武器，提高威力

在本作中，玩家可以装备在事件中得到的神秘道具"仙玉"来强化武器。装备仙玉的种类不同，武器所附带的特殊效果也会不同。所以说，仙玉的选择是左右战斗胜负的关键。

三 能够利用角色间关系来改变效果的支援指令

支援指令是每个角色固有的特殊指令，它们会发挥各种不同的效果。比如说，如果选择"快点！"的话，那么我方成员的移动力就会上升等等。此外，根据各角色间相性的不同，指令的效果也会发生变化。

文 雷伊

每年春天到来之际都会回忆起那个日子……
樱花树下的神秘少女
飘忽不定的友情与恋情
记忆之门在与少女相遇那一刻开始再次敞开

季節を抱きしめて

携带互动剧场 拥抱季节 PSP

やるドラポータブル 季节を抱きしめて

◆SCEJ◆AVG◆预定2005年5月26日◆日版

◆1人◆544KB以上◆3800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上

刚刚考上大学的主人公和女友友子在樱花树下发现了一名晕倒的少女。初见少女的那一刻，主人公的心中就泛起了涟漪。

因为……少女的长相与他的初恋情人几乎别无二致！当少女身上的秘密真相大白时，那棵古老的樱花树又会发生什么呢……

《拥抱季节》是“《互动剧场》系列”的第2款作品。对新生活无所适从的主人公在传说的樱花树下偶然遇见了失去记忆的神秘少女，两人共同交织出了感人至深的恋爱物语。少女的记忆、传说的樱花树之谜……带着这些谜团，主人公陷入了友情与爱情的情感纠葛。



国立友子

主人公的现任女友，虽然长相甜美，但妒忌心却十分重。



▲成熟的友子看上去总是那么光彩照人。

樱井麻由

晕倒在悲恋樱下的神秘女子，长相与主人公的初恋对象如出一辙，她的真实身份究竟是什么呢？

在新的季节来临之际，
与她相逢在樱花树下
古老樱花树的传说、友情、爱意……
那摇摆不定的感情，
将在这个樱花盛开的季节随着樱吹雪不停摇曳……


▲当主人公看到少女时惊呆了，因为她的长相与其因为交通事故而去世的初恋对象几乎没有区别！

STAFF	
动画监督	西久保瑞穗
演　出	西久保瑞穗
作画监督	海谷敏行
美术监督	竹田悠介
角色设定	樋口香里

声　优	
麻由	今井由香
友子	三石琴乃
漂亮姐姐	岛津冴子
总编辑	有本钦隆

ダブルキャスト

Double Cast

围绕在电影剧本周围的恐怖传说……
自从与她相遇开始
主人公的身边就接二连三地发生一些怪事
惊愕的悬疑恐怖剧在不知不觉中已经拉开了帷幕!

赤坂美月

丧失记忆的谜之少女，
现在是人气急升的女优。

携带互动剧场 双面女郎 やるドラポータブル ダブルキャスト	PSP
◆SCEJ◆AVG◆预定2005年5月26日◆日版	
◆1人◆544KB以上◆3800日元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上	

PS时代的名作系列在PSP上全面复苏!

"《互动剧场》系列"的第一弹！游戏以唯美的动画和表现手法在当时受到了玩家的一致好评。主人公是一名从属于电影研究部的大学生，自从与失去记忆少女的赤坂美月相遇后，他的人生开始发现了转折。虽然游戏的画面感觉非常明快，但实际上上演的却是一出悬疑剧。

STORY

在暑假快要结束之时，喝得酩酊大醉的主人公受到了一名美丽女子的照料。

那名女子名叫赤坂美月——主人公所属电影的研究部重点提拔的女演员。

围绕在剧本周围的恐怖传说、预想之外的奇妙之事，接二连三地向主人公迎面袭来……



▼美月除了自己的名字以外已经什么都不记得了，在记忆回复之前，她暂时与主人公一起生活。

筱原 遥

散发着成熟女性魅力的
女子，电影研究部的部长。





STAFF

动画监督	西久保瑞穗
演　出	川崎逸朗
作画监督	后藤圭二
美术监督	佐藤正浩
角色设定	后藤圭二

惊愕的悬疑恐怖
自从与她相遇后，一切都开始了
已经成为电影研究部主演女优的她
到底是什么人呢？

声　优

赤坂美月	平松晶子
筱原遥	水谷优子
二村英树	森久保祥太郎
楠木翔子	白鸟由里
佐久间良树	置鲇龙太郎



◀主人公偶然遇见的少女赤坂美月，她的真实身份究竟是什么呢？

从菲律宾来的少女玛丽娅，飘忽不定的命运
交错在人与人之间的白色茉莉花以及硝烟的味道……
充满异国风情的暴力剧即将上演！

サンパギータ SAMPAGUITA



玛丽娅

失去记忆的菲律宾少女，对自己的过去几乎一无所知。

携带互动剧场 桑巴吉他	PSP
やるドラポータブル サンパギータ	
◆SCEJ◆AVG◆预定2005年5月26日◆日版	
◆1人◆544KB以上◆3800日元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上	

这款充满着亚洲风情的《桑巴吉他》是"《互动剧场》系列"的第三部作品。sumpaguita原是菲律宾语，意为茉莉花。一天夜里，一位自称为玛丽娅的异国女性突然出现在了主人公面前，从此，他们命运的齿轮开始了急速转动！而对于丧失了记忆的玛丽娅来说，她的过去又到底是怎样一副光景呢？

PSP版"《互动剧场》系列"新要素

完成的结局可以随时观看

多结局、多分支一直都是"《互动剧场》系列"的特色。在本次的PSP版中，追加了结局动画的replay功能，因此玩家可以随时鉴赏自己打出的结局，非常方便。





雨夜出现的异国少女玛丽娅
与她共同渡过的幸福时光
却如流星般转瞬即逝……



▲玛丽娅的表情中充满着惊恐。

下着冷雨的夜晚，主人公在狭窄的小路上遇到了一名异国女子。

女子名叫玛丽娅，除了知道自己来自菲律宾外，她对自己的过去一无所知。

在她的背包中，有两张照片和一盒磁带，以及……一把手枪……



▲失去记忆的玛丽娅和主人公开始了同居生活。

声优	
玛丽娅	林原惠美
BOY	大塚明夫
主人公	松本保典
兰迪	盐屋浩三
水岛英男	中田和宏

STAFF	
动画监督	西久保瑞穗
剧本·绘画素材	山崎和夫
演出	高木真司
作画监督	后藤隆幸
美术监督	武田悠介
角色设定	士郎正宗

雪割りの花

YUKIWARI NO HANA

在心中的愿望实现之际，真实和谎言开始交错……
那失去的过去与未来，以及正在流逝的现在……
都是包围在寂静之中的战栗。
飘落着白雪的港口小镇，
正悄悄地上演着一幕温馨却又痛楚的恋爱物语。

携带互动剧场 雪割之花 **PSP**

やるドラポータブル 雪割りの花

◆SCEJ◆AVG◆预定2005年5月26日◆日版

◆1人◆544KB以上◆3800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上

PS上"《互动剧场》系列"的最后一部作品。游戏的画面风格和之前的三款作品有了很大的出入，虽然不是每个玩家都能接受这种画风，但毫无疑问，这样的画面表现让这款游戏看上去更加温馨感人！飘着白雪的港口小镇，身为大学生的主人公和同公寓的白领女子樱木花织让那个冬天不再寒冷！



◀主人公一直对花织抱有好感，却不知，花织早已有了心上人。



▶"可以抱我吗？"当花织这么问主人公时，你会做何选择呢？

为了自己所爱的人就必须一直欺骗下去吗？

雪割之花绽放的那个春天为什么还是迟迟不来？

樱木花织

住在主人公隔壁的26岁白领女子。在她眼里，主人公只不过是个小弟弟而已。

声优	
樱木花织	日高乃梨子
主人公	桧山修之
小林勇一	堀田贤雄
小林美雪	渊崎由里子

STAFF	
动画监督	西久保瑞穗
演出	千叶大辅
作画监督	荒川真嗣
美术监督	小林七郎
角色设定	荒川真嗣

PSP版"《互动剧场》系列"新要素

画廊模式收录游戏CG及设定原画

PS版中达成特定条件才可以观看的"CG画廊模式"在本作中也将保留。同时，PSP版中还将收录PS版中未曾出现过的珍贵游戏设定原画，这对FANS来说绝对是个好消息。



みるドラマ→やるドラマ
やるドラ ポータブル

提起"《やるドラ(互动剧场)》系列"，也许掌机玩家会感到有些陌生，不过在不少PS玩家心目中，这个系列可是"神作"级别的！1998年登陆于PS平台的"《互动剧场》系列"的企划和原案是在日本乃至全世界大名鼎鼎的Prodoction I.G，游戏以全程动画、全程语音的表现手法，将原本用来"看"的话剧变成了能够让玩家自己动手来"做"的话剧，为玩家提供了一种全新形态的娱乐方式！原本PS平台上的系列第一弹为《双面女郎》，由于考虑到这四款游戏背景的季节性问题，雷伊在这里率先介绍了发生在春天的《拥抱季节》，然后才按照"夏秋冬"的顺序依次介绍其他三款作品。

文 雷伊

生亦影！死亦亦影！这就是忍者的生存之道！

1998年发售的PS用游戏《天诛》在日本国内创下了25万套以上的销售记录，在全世界更是大卖140万套左右，不俗的销量和高超的品质让它成为了忍者游戏史上的又一朵奇葩。之后，"《天诛》系列"又陆续发售了大批作品，除了PS系平台外，它还活跃在了XBOX平台之上。现在我们要介绍的这款《天诛 忍大全》是系列的第8款作品，这也是该系列第一次登陆掌机平台哦！

天诛 TENCHU SHINOBI TAIZEN 忍大全

"《天诛》系列"最新作在PSP上堂堂登场！

天诛 忍大全 PSP
天诛 忍大全
◆FromSoftware/K2◆ACT◆预定2005年7月28日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定

STORY

时为战国。虽处于群雄割据之乱世，但乡田藩却依然是一派平稳祥和的景象。因为在暗中，有着紫云斋所率领的忍者一族"东忍流"一直维护着其平和。乡田藩藩主松之信的独生女菊姬被冥王所虏，幸得东忍流忍者力丸与彩女所救才逃过一劫。但是在逃出过程中，力丸却为了救菊姬而与众人失去了联络……在冥王之骚乱后一年，乡田之国上空再度出现了不详之影。拥有高强法力的妖术师天来重新燃起了战火，在力丸与彩女的奋力相救下，乡田国又一次躲过了战乱的侵袭，但是新的恶势力却已经向他们伸出了魔爪……

登场人物介绍

本作中目前已经确定可以使用的忍者为大家已经非常熟悉的系列老面孔力丸和彩女。他们在《天诛 叁》中打倒了天来之后，只经过了短暂的休整时间便很快地投入到新的任务中去了。

力丸 RIKIMARU

东忍流忍者的头目。擅长忍者刀和体术，能力拔群。对乡田藩藩主松之信忠心耿耿。对于忍者生活非常具有自信，完美地完成任务是他惟一的信条。对他来说，任务失败就意味着结束自己的生命。对于君主来说，他绝对是位最值得信赖的最强忍者。



彩女 AYAME



与力丸一起侍奉于乡田藩的东忍流忍者。天资聪颖的她在14岁时就取得了东忍流的忍术皆传。虽然身材矮小，但手中的两把匕首却使用得异常灵活。在执行任务的时候绝对不会手下留情，不会将自己的感情表现于颜面之上。



▲人物的面部特写非常细致。

在PSP上体验真正的忍术活剧吧！

与《忍》等其它忍者游戏不同的是，“《天诛》系列”一直都崇尚那种真实忍者行动时的隐秘性。飞檐走壁、暗杀……在游戏中，玩家仿佛真正化身为忍者一般，必须利用这些技巧去完成一个又一个任务。游戏的舞台是虚构的国家“乡田藩”，玩家必须在立体的地形中采取隐秘的行动来接受挑战。



◀▼本作完全再现了日本忍者活跃的那个年代。

“虎之卷”模式复活！

▼▶地图创作十分简单。







▲配置敌人和各种设施也是这个模式的乐趣所在。

《天诛 忍凯旋》中备受好评的“虎之卷”在本作中将再度和玩家见面！在这个模式中，玩家可以制作原创的地图、自由配置敌人，创作出一个只属于自已的“《天诛》世界”。制作好的任务可以保存在MSD中和其他玩家交换，乐趣十足。

制作只属于自己的任务制作只属于自己的任务吧！

挑战多彩任务！

在游戏的“剧情模式”中，玩家可以选择力丸和彩女来挑战各项不同的任务。此外，利用USB线或者无线LAN还能实现对战和协力游戏，让你体会到不同于“剧情模式”的全新乐趣！



▲在选人画面中我们可以看到有很多问号，难道本作中还有其他新人登场？

忍具满载！



▲根据不同的任务选择相应的忍具，这才能使得任务的完成有所保证。

丰富的忍具是“《天诛》系列”所不可欠缺的。在出击前先选择好实用的忍具是顺利完成任务的不二法则。本作中会有新的忍具出现吗？

飞檐走壁！



▲游戏中的忍者拥有一般人无法想像的跳跃力，高耸的围墙对他们来说没有任何意义。

疾驰！



▲▼有的任务需要用极快的速度来完成！这就需要玩家拼命地奔跑以争取时间。此外，除了陆地战外，水遁之术也是忍者所必须掌握的。

水遁！



以及潜入……



▲为了不让敌人察觉自己的行动，即使是细小的声音也不能发出。寻找机会从背后偷袭敌人才是忍者的行事之道。

最后……



▲在敌人不经意时快速移到其身后发动“忍杀”！对于杂兵来说这可是一击必杀的。

戦国キャノン

文 雷伊

战国Cannon 战国ACE第三章

战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE Ⅲ

PSP

◆X—Nauts・Psikyo◆STG◆预定2005年7月发售◆日版
◆1人◆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定

战国的天空里激烈的炮火再一次相交

人气STG"《战国》系列"的新作，在新生的PSP平台上与大家见面了。在此我们火速奉上最新情报！

STG的名家彩京公司之前已经推出过《战国ACE》和《战国之刃》两款风格另类的古风STG。本作就是这个系列的第三作，以PSP为平台的原创STG。深奥的游戏性加上令人怀念的角色，绝对可以抓住身为STG FANS的你的心！



◀游戏绝妙的平衡性让你感受正统STG的魅力

完全无敌的独眼武士

アイン

自称是日本人，谜一样的人物。为了寻找失踪的妹妹飞鸟，与傀儡军团展开战斗。

角色 1



▲魅力角色以语音推进剧情发展

故事：粉碎傀儡军团的野心吧！

时为战国时代，日本发生了多起神秘失踪事件。直到有一天，小国的公主——静姬也去向不明。并且，在两年前应该就已经被消灭的傀儡军团此时再度出现。关心这些事件的强者们，拿到具有飞行能力的“飞苍石”后开始对抗这个魔之军团。



本作在保留前作的蓄力射击与炸弹的基础上，又为角色们加入了一种可以说是射击的强化版的Cannon射击。在保留原优秀系统的基础上加入新要素，相信无论是初心者还是上级者都能体验到游戏的乐趣。

系统 1 通过“临界倍率系统”增加得分！

本作中，当使用远远超出敌人残余体力的强力攻击时，就可以发动“临界倍率系统”。根据攻击力超出敌方剩余体力的量，击破时的得分会变为从2倍到10倍不等。

系统 2 通过“练习模式”磨练技术！

所谓“练习模式”，即是从自己打过的关卡里选择任意喜欢的进行练习。非常方便。在关卡开始的同时还可以选择关卡的难易度，根据水平和喜好去选择吧。在自己不擅长的关卡反复练习，磨练自己的水平，相信一定能获得不少提高的。

想念师父的活泼少女

瑞香

前作角色天外的弟子。为了救出被傀儡军团抓住的师父而踏上旅途。

角色 2

爱着静姬的年轻人

正光

与静姬有婚约，当听到静姬失踪的消息后，勇敢地开始战斗。

角色 3

爱钱的暴力巫女

こより

性格火暴的巫女。为了得到赏金，接受了救出公主的任务。

向“恶”宣战！

文 雷伊

最终幻想VII 再临之子

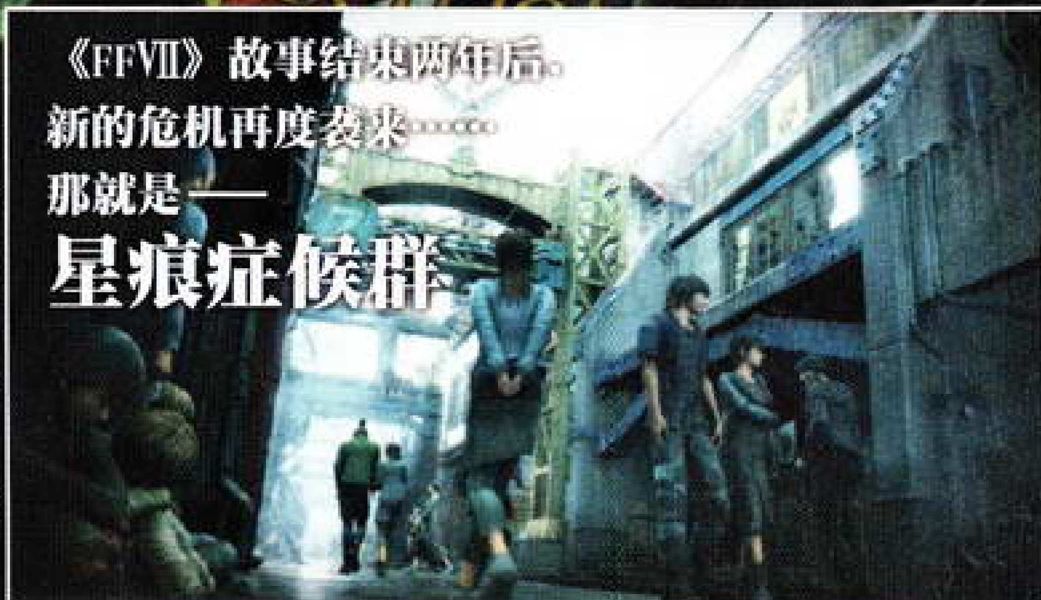
ファイナルファンタジーVII ADVENT CHILDREN

PSP

◆Square Enix◆UMD影像◆预定2005年9月14日◆售价未定

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

《最终幻想VII》可以说是RPG史上的一个里程碑，全3D的画面表现在当时给玩家们带来了极大的震撼。对于这部"神作"，相信大家都已经非常了解了，我们在这里就不再赘述。从前年开始，SE陆续宣布了数个《FFVII》的衍生作品计划，作为一款全CG影像作品登场的《再临之子》在其中更是备受关注。



克劳德·斯特莱弗

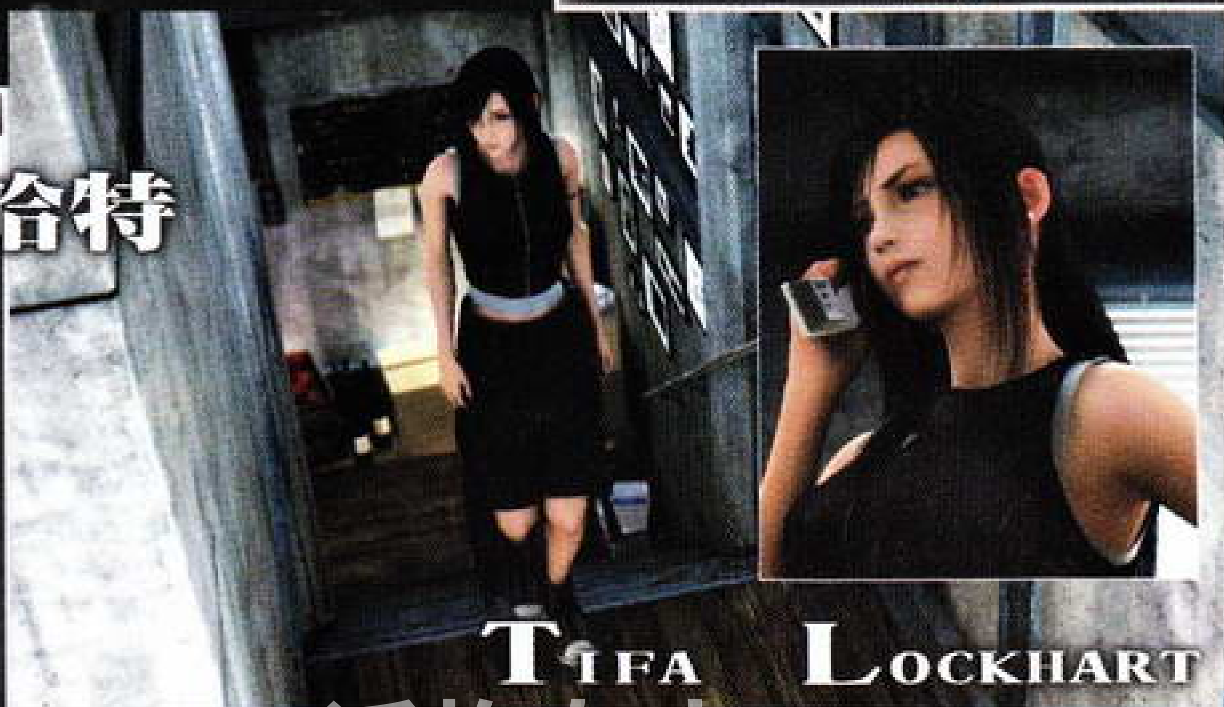
CLOUD STRIFE



原反神罗组织"雪崩"的成员。如今的他，似乎也患上了"星痕症候群"，生活十分孤独。

蒂法·罗克哈特

克劳德青梅竹马的好友，对克劳德的过去了如指掌。原反神罗组织"雪崩"的主力成员，现在继续经营着"第七天堂"。



近日，SE终于公布了该作的发售日，就在今年9月14日，真是一个天大好消息。而眼看E3将至，希望届时SE能公布更多的新情报，给众多苦苦等待的FANS更多的惊喜！



艾莉丝

在两年前就死去的卖花少女，在本作中，她会以怎样的姿态登场呢？希望不是只出现在克劳德的回忆和幻觉中……

萨菲罗斯

神罗精锐部队中首屈一指的剑士，RPG史上塑造得最为成功的BOSS之一。





巴瑞特·瓦列斯

两年前反神罗组织“雪崩”的领袖，如今的他把养女玛莲寄养在了蒂法处，忙碌于新能源的采掘。





希德



原本和克劳德一起战斗的伙伴，热爱天空的热血男子，拥有卓越的飞空艇驾驶技术。

尤菲



手持巨大十字手里剑的少女忍者，性格活泼可爱，非常喜欢魔石。

YUFFIE KISARAGI

文森特·瓦伦迪



VINCENT VALENTINE

原塔克斯的神枪手。肉体经神罗改造后，具有了不老不死的能力，但他的眼神中，却总是透露着孤独。



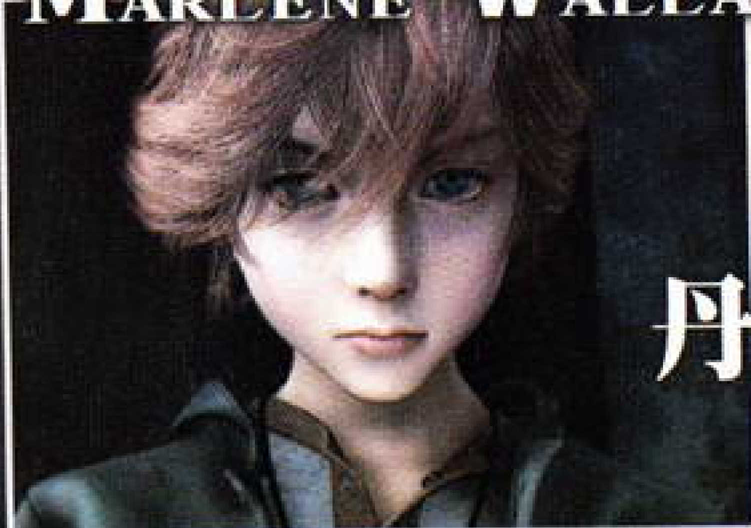
克劳德……得了和丹泽尔一样的病？

巴瑞特的养女，非常关心患有“星痕症候群”的丹泽尔。



玛莲·瓦列斯

MARLENE WALLACE & DENZEL



丹泽尔

星痕症候群的又一个牺牲品，在蒂法家接受照料，与玛莲十分要好。

两年后的重逢，看起来似乎并没有敌意？





鲁德

原塔克斯成员，经常与雷诺一起行事，这一点到现在还没有改变。性格稳重，平时不怎么爱说话。

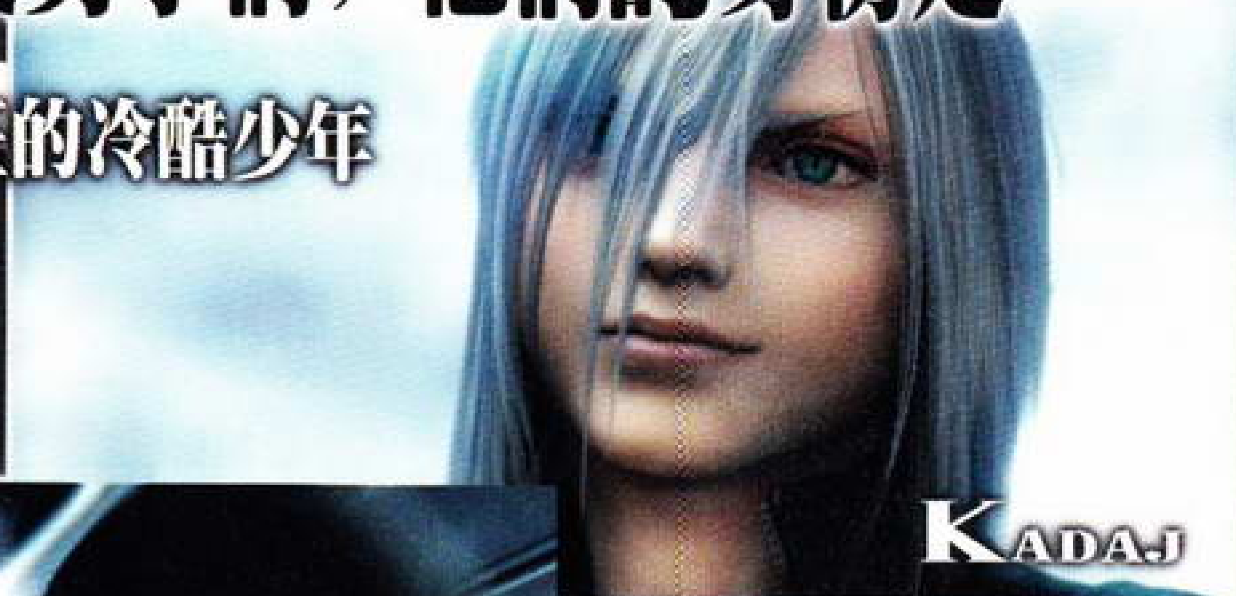




雷诺

原塔克斯成员。在前作中就登场的红发男子，做起事情来完全视乎自己的喜好而定。

来历不明的银发男子们，他们的身份是……



卡达袭 年少轻狂的冷酷少年

狙击克劳德等人的三人组中的头目。性格残暴，但遇事却极为冷静。主要武器是双刃剑。



雅祖 飘逸的美青年

长着一头飘逸秀发的美青年，言行就像飘逸的外表一样捉摸不定。武器是装有剑刃的枪。



洛兹 短发筋肉猛男

身材高大的筋肉男子，与外表的强悍不符的是，他的内心却有些幼稚。手上的武器既有枪的作用又能当做盾牌。

文 马修



《大战争》FANS和SLG爱好者们都一起欢呼吧！《超级大战争》发售日已经确定了是6月23日——10月的是美版，虽然广大FANS都是从美版的《AW》和《AW2》玩起，但相信没几个人会为版本问题而执意去等到10月吧？闲话说到这，我们继续来看《超级大战争DS》的最新消息吧。

超级大战争DS **NDS**

ファミコンウォーズDS

◆选择发行商◆SLG◆2005年6月23日◆选择发售地区
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元(含税)
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

指挥官合体必杀！



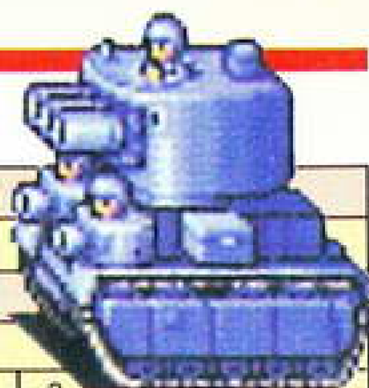
上一次的介绍中，我们知道了可以让两名指挥官同时作战——其实类似的设定在1、2代中也有，但并不成熟，各自为战不说，还常常出现此军队堵了彼军队进军的尴尬状况。这次除了双屏作战可以大大避免互相拥挤塞车的场面，还有了合体必杀的设定，当两人的POWER槽蓄满之后，便能发出对我方更加有利的合体必杀。而且根据指挥官的组合不同，所发的组合必杀的名称及效果也不同。

陆地霸王现身！

实在没有什么比公布新兵器更让人兴奋的了，上次给大家介绍了航空母舰和隐形战斗机，这次再给各位公开一个不折不扣的陆地霸王——巨型坦克！我们来看看这个陆地霸王的资料：

巨型坦克

移动最大距离	4	
侦测范围	1	
燃料值	50	
主武器	巨型火炮	
	弹药数	3
	可攻击兵种	战车、舰船、潜艇
副武器	机枪	
	可攻击兵种	步兵、战车、直升机



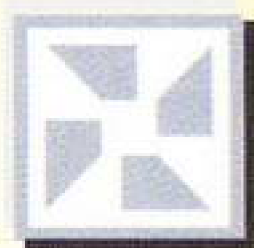
形如其名，该坦克最大特点就是巨大的车体，相应地，该种坦克也具有着厚重的装甲，而多门大炮也足以显示其非凡的战力——一辆巨型坦克的战力已经远远地凌驾于几支普通的坦克小队之上。数据中看，巨型坦克的移动能力也确实笨重，(这么大的家伙放开去飙说不定会把多少东西压扁，不过冲入敌阵可就爽了，以上YY，呵呵……)虽然履带的地形适应性强，但巨型坦克的平地移动距离只有4，这就使单兵突进的巨型坦克可能会被敌方的游击战术拖得非常狼狈，而且主武器弹药数极少，只有3，遭遇敌方众多的坦克部队，就只能机枪硬撑，一旦被包围，再厚的装甲也会被活活耗掉——结合上次公开的航空母舰和隐形战斗机的资料，我们得出两个可能，一种是新作的兵器的数据全都经过重新调整；另一种可能，就是出于平衡性方面的原因，尽量不做出生产出来便能横行霸道的霸王级兵器。



新角色续报

上次给大家介绍了莉塞尔和乔两位新的教官和指挥官，这次继续给大家作新角色的报道。







恰卡（チャッカ）

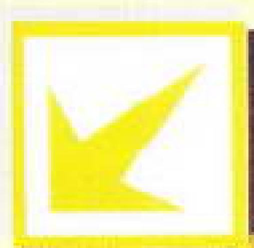
黑洞闪电防卫队的另一名指挥官，年龄和出身也是一切不明，对地狱伏特也是绝对服从，但和基珀、堪德鲁的忠诚表达方式不同。一方面，作为军官，他有着冷静、沉着和残忍的一面；但同时，他也经常会弄些恶作剧出来，从淘气捣蛋这点再联系到他的模样，相信他的年龄不会很大。而他所指挥的部队的得意之处，便是在道路上所发挥出来的能力。

基珀（ジーポ）

黑洞闪电警备队防卫官之一，不知道是来自外星还是本身是个机器人，反正他的那夸张的衣服里包裹的始终是个谜，对地狱伏特和堪德鲁的命令言听计从，是一个将自身利益放于次要位置的忠心之士。虽然和同为闪电警备队军官的恰卡地位同级，但实际上恰卡的军阶似乎更高些。基珀所带领的部队的攻击力非常高，有时会高得超乎想像。









莎夏（サーシャ）

蓝月军的女军官，是伊万的姐姐，可以说是伊万的保护者，经常会突然说出一些语惊四座的话。集体意识极强，不容许任何破坏盟军联合的人和事情。由于同样是贵族出身，因此会在金钱调拨方面很拿手——这是否意味着这位姐姐指挥官的必杀技也和伊万一样是所持金钱数暴涨或武器价格打折？

光藏（コウゾウ）

黄色彗星军的军官，虽然看起来很凶狠狂妄，但实际上却是个对人对己都很认真的、和菊千代(美版名Kanbei)齐名的指挥官。对于立功者，不论军阶高低，他都会去与人分享喜悦，很有器度的一个男子汉。他的部队的攻击能力相当强，但在防御方面比较差。

尚未公开的人物

从对黑洞新角色的介绍中，我们发现了两个陌生的名字，即地狱伏特(ヘルボルト)和堪多鲁(キャンドル)，和《超级大战争》前两作的最终BOSS的地狱乌兹(ヘルボウズ，即美版的Sturm)一样，名字前也加个“地狱”(ヘル)，两个家伙的关系目前不得而知，不过从闪电防卫队指挥官们对他的忠心可以看出，他应该是一名严厉冷酷又深得人心的高级军官。而堪德鲁，也应该是哈鲁波露特的部下，但军阶上明显高于基珀和恰卡，最起码他可以对基珀发号施令、而基珀又对他的命令绝对服从。

文 雷伊



从第12辑开始到本辑，我们关于《SD高达G世纪DS》的介绍已经来到了第4辑。本次为大家带来大量激动人心的新情报—众多特殊事件，系列独有的"捕获"系统和首次于本作登场的原创角色！，《SD高达》系列的爱好者们请赶紧往下看吧。



SD高达 G世纪DS
SDガンダム G GENERATION DS
NDS
◆BANDAI ◆S・RPG◆2005年5月◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日圆
◆对应GBA记录

收录了梦幻一般的对话事件！

以"《高达》系列角色共同进行梦幻出演"作为卖点的本系列作品来说，本作中准备了大量超越以往系列框架的对话事件。在这里，我们就首先介绍其中的一小部分。以下画面可不是动画啊，请大家欣赏吧！





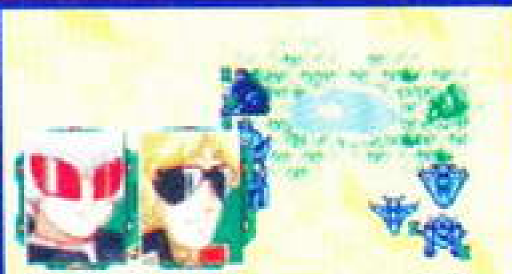
多种系统和本作的原创角色确认！！

《SD高达G世纪DS》仍然是将历代的《高达》角色会聚一堂并展开战争的SLG游戏。现在我们就会把最新情报奉献给大家！首先本作中已经能明确的一点就是原创角色的存在。而这些原创角色究竟会描绘出什么样的故事，实在让人期待。然后我们将介绍本作中搭载的其中两种系统，请大家关注哦！

科瓦特罗的困惑



▲科瓦特罗与哈利，墨镜爱好男之间的对话事件。但相对于积极的哈利来说……



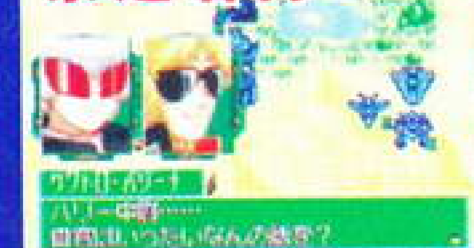
◀科瓦特罗似乎一点也不热心。或者说他现在很困惑？

热情地说话！



▲不管别人说什么仍然自己喋喋不休的哈利。虽然他的话题仍然和墨镜有关，但似乎转到了另外的方向上。

暴走哈利





◀完全失控的哈利的废话似乎之后还在继续呢……

卡托与捷度！



▶在战场上看见了战斗中的普露而心中怒从心起的卡托……





▶把普露送上战场的居然是新·吉翁！看来卡托也无话可说了吧。

克罗泽VS西罗克!

▲从玩家的角度来看，这两人反而成了互相敌对关系，似乎克罗泽正在玩弄西罗克!

《G世纪DS》的原创角色!

在这里将会介绍本作的原创角色一迪·特里艾尔。在游戏中，她会由巴宁率领着登场。随着主线剧情的深入，她的真实身份也会越来越明确。

迪·特里艾尔：在某个研究所里被养育成人的少女。从研究所逃跑后受到了奥古军的保护，根据本人的希望(其实是故意放跑她的幕后人物的指示)成为了机师。

作为机师她拥有高超的技术，但是这些驾驶技术从哪里学来的，她自己不说也无人知晓。由于在研究所里遭受了残酷的体验而导致失语症，所以也很害怕和其他人的接触。

她的真实身份其实是?

角色间的相性将是关键!

每名机师都拥有"相性"这一状态。如果要把3台的机动战士结成小队，这将是非常重要的要素。在同一小队里的机师如果都能拥有很好的相性，那么小队的攻击力、防御力、小队攻击时的状态都会有奖励发生哦!

笼罩在迷雾里的少女——迪·特里艾尔，她的故事值得关注!

▶这个就是状态画面。值得注意的是"ID技能"这一项。难道她也是强化人类!?

◀由于被奥古军保护后成为了机师，所以配属于巴宁的部队。

沉默寡言的女生

水墨风格的触摸游戏《五右卫门》DS版登场



文 铭风

加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返回之卷 NDS
がんばれゴエモン 東海道中 大江戸天狗り返しの巻
◆Konami◆ACT◆2005年6月23日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4890日元
◆对应周边未定

"《加油五右卫门》系列"是Konami的知名动作游戏系列，在各大机种上皆可见到这个系列的身影。继GBA版的《加油五右卫门1·2》之后，最新作即将在NDS上登场，游戏的主要风格依旧充满着日本风味，同时本作的画面将以水墨画来表现。



游戏的魅力角色都将在游戏中登场。游戏一贯的江户男儿冒险情结和众多搞笑要素也都会在那由双屏所构建的世界中展现出来。



惠比寿丸：行动缓慢，是笑料制造者。

八重：隐秘的女忍，主角的好帮手。

佐助：万能型的木偶忍者。

五右卫门：系列的主角，爽朗的江户忍者。

造型独特的敌人陆续登场

在游戏中，登场敌人的造型十分独特，有山贼、盗贼还有妖怪变化而成的敌人等等。大部分敌人的造型有着搞笑成分存在，比如我们现在介绍的假冒五右卫门一行。除了假五右卫门外另两个人扮演的莫非是……





利用触摸屏来进行操作、对话和解谜



在游戏中NDS的双屏分工十分明确。上屏基本上显示人物之间的对话和关卡的地图。而作为触摸屏的下屏则显示的是玩家控制的人物和关卡的场景，即一般动作游戏的主要画面，通过操纵角色展现出的一举一动都可在下屏看到。不过由于下屏是触摸屏，所以关卡中的大部分谜题要通过玩家的触摸来解开，相比一般的动作游戏来说，对玩家的头脑考验程度也增强了啊。

◀触摸场景中的人物便可进行对话，对话的内容将在上屏表现出来。

▶拉动主角脚下的绳子来将他弹上去，这样才能继续前进。



利用触摸来操纵巨型机器人



巨型机器人之间的战斗几乎是《五右卫门》相关作品的特色之一了。本作中五右卫门依旧将操纵“五右卫门·冲击”来和恶党们的机器人来进行战斗。不过这次变成了触摸下屏的各个按钮来给予“五右卫门·冲击”指令，是不是觉得有很强的代入感呢？

◀在夕阳下华丽的对决。我想中间的按钮应该是自爆键吧……

▶机器人大战时下屏显示的是各个按钮，同时还有显示电池剩余量等，十分有趣。



利用触摸来打倒BOSS

关底的各个BOSS都十分强力，而在NDS版的《加油五右卫门》中，每个BOSS的打法都需要玩家开动脑筋，要利用各种方法来使BOSS的弱点暴露出来，之后才能使攻击有效。（“口袋光环”中的宣传片就有多个BOSS亮相哦。）



▲绕着BOSS的眼睛画圈，之后就对头晕的它进行猛攻吧。





▲游戏中还有种类丰富的小游戏可以玩哦。



▲这个蜡烛型BOSS需要将其头顶上的火焰擦掉。

我们所熟悉的《炸弹人》使用触摸屏后乐趣倍增

文 雷伊

在去年的“任天堂世界”展会上曾展出了NDS版《炸弹人》新作。本作在一段时间的沉寂之后，现在终于敲定了发售日。让我们来看看这次这群可爱的小东西又会给我们带来怎样简单而有趣的世界吧。



炸弹人 ボンバーマン	NDS
◆Hudson◆ ACT ◆2005年5月19日◆日版	
◆1～8人 ◆自带记忆功能 ◆4800日元	
◆对应NDS的下载游戏功能◆推荐玩家年龄：全年龄	

通过碰触来使用物品吧！

物品入手后不能立刻使用，而是会存储在下屏的物品栏中。这里需要使用触摸屏的功能，让得到的物品发挥作用。



得到物品

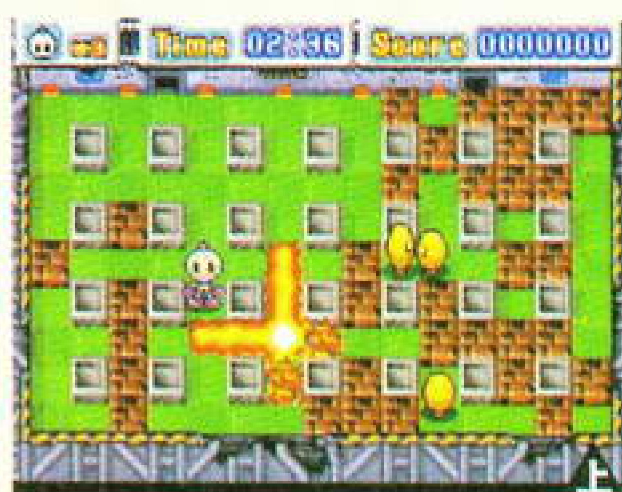
◀ 破坏墙壁后会出现物品。此图中的物品具有提升炸弹威力的效果。

通过触摸道具使其发挥作用



▶ 本作充分利用到下屏，当触摸到下屏里存储的物品之后……





炸弹威力提升

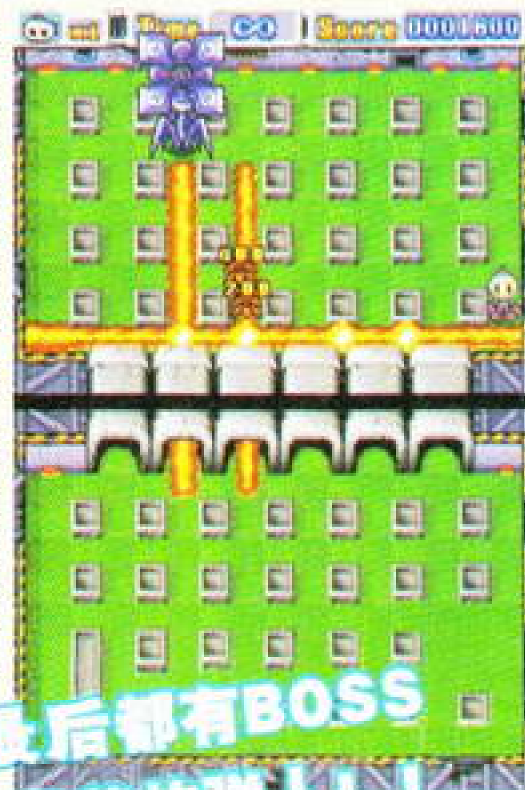
◀ 这时此道具发挥作用，炸弹的威力UP！

以炸弹来击倒敌人的爽快ACT



操作主角炸弹人在格子状的地图里行动。利用炸弹破坏墙壁，取得物品，打倒敌人这一系列基本的系统在本作中仍然保留着。由于游戏充分利用了NDS的机能，所以相信比之前的作品更加有趣。

在进行BOSS战时，会同时将NDS的双屏都作为战场来使用！在画面表现力大大加强的同时，可也别忘了此时就不能通过触摸来使用物品了。所以物品的使用得在BOSS战前完成哦。



每关的最后都有BOSS在等待着炸弹人！！



10个地区100个关卡



单人模式是以关卡来推进游戏流程的。特色鲜明的10个地区里，总共有100个关卡等待着玩家来挑战。

故事梗概：谜之水晶BombCrystal的破碎，使得怪物们再次出现危害这个和平的大陆。在恐怖与绝望中，我们勇敢的主人公——炸弹人挺身而出。

在大海前阻挡主人公去路的海贼船。



▲要想渡过海去就一定要打倒海贼们。

炸弹人居住的城镇——炸弹镇。



▲炸弹人的旅途由此展开。

与BombCrystal有关的神秘遗迹。



▲寻找水晶破碎之谜吧!

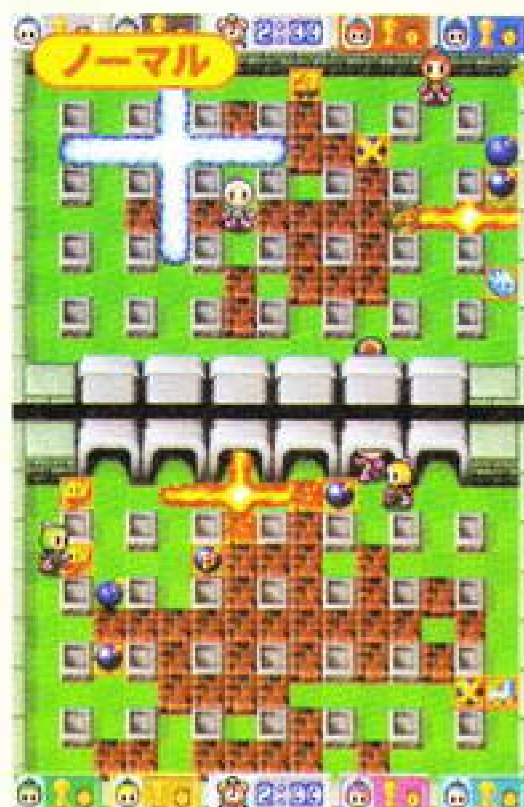
滑溜溜的冰山。



▲将炸弹投出去可能会在光溜溜的冰面上滑行哦。



1盘卡带可供8人连机对战!



同系列前作一样，本作的对战模式也是相当热闹有趣的。而且，只需1盘卡带就可以让8名玩家同时享受到对战的乐趣。游戏规则可能在通常模式的基础上有所变化也说不定哦。利用双屏的广阔地形对战吧!

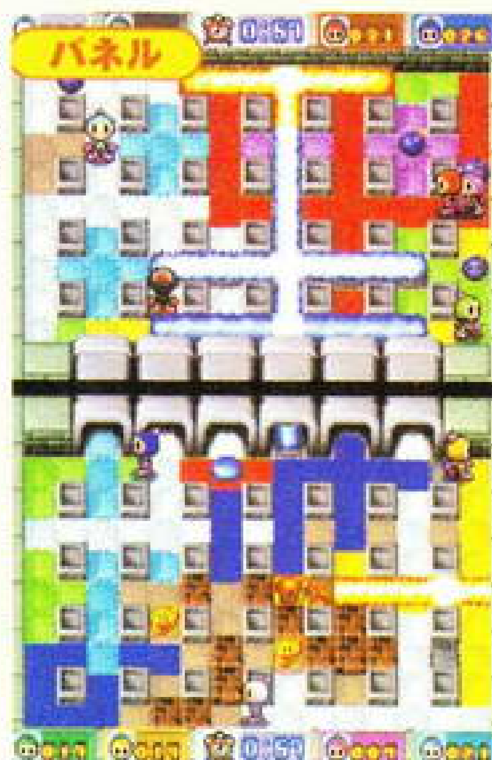
除了以“活到最后”为目的的普通对战模式外，还有丰富的另类玩法的关卡供玩家选择。

◀在普通的对战游戏时，双屏最多8人同时游戏。在这壮绝的战斗中活到最后吧!

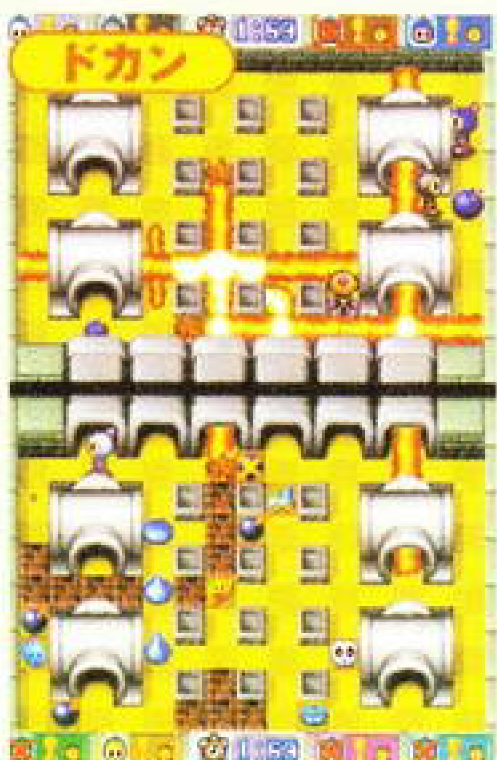


▲迷你模式——以上的画面有8人参加，实在是有够拥挤呀。





▲嵌板模式—利用炸弹的爆风让地板变成自己的颜色。



▲钢管模式 — 地图中有大量可供藏身的钢管。

NDS廉价游戏三连发

文 LIKY

经常推出廉价游戏的D3公司在各大机种上都频频出击，NDS发卖没多久，他们便开始推出NDS上廉价游戏系列，这次首先推出3款游戏，售价都是2800日元的低价，俗话说，一个便宜三个爱，相信这3款游戏能取得不错的销售成绩，下面先来看看这是3款什么游戏吧。

SIMPLE DS 系列 Vol.1 麻将

SIMPLE DS系列 Vol.1 麻将 NDS
SIMPLE DS シリーズ Vol.1 THE 麻雀
◆D3 PUBLISHER◆TAB◆预定2005年6月30日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆2800日元（含税）
◆对应无线通信

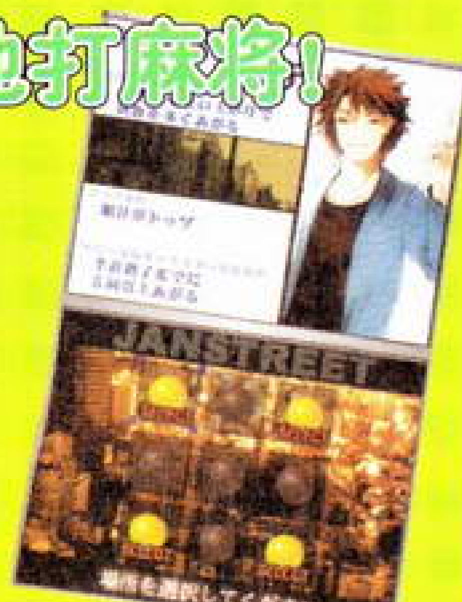
与个性丰富的9名对手进行对局，通性对战能让4名玩家轻松联机打麻将，游戏还对应1卡4人联机。除了通常的4人对局，还有2人对局，甚至还有3人对局，以后能随时随地打麻将了。

另外，在对局中还能进行涂鸦聊天，这是一个非常有趣的机能哦。

随时随地地打麻将！



▲对局中还能进行涂鸦聊天，是不是非常有趣呢？



▲与多位个性丰富的对手进行对局。

SIMPLE DS 系列 Vol.2 撞球

SIMPLE DS系列 Vol.1 撞球 NDS
SIMPLE DS シリーズ Vol.2 THE ビリヤード
◆D3 PUBLISHER◆TAB◆预定2005年6月30日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆2800日元（含税）
◆对应无线通信


▲上下屏显示不同的视点，可更加准确地找到击球点和击球路线。



▲在轮到对手打球的时候，可以在屏幕上随意涂鸦，既可以给对手提示，也可以妨碍对手，非常有趣的设定哦。

台球是一项高雅的体育运动，也曾经风靡了国内大江南北，近年来虽然热度不再，但大家却可以在NDS上找到打台球的乐趣，这款NDS上的台球游戏包含了花式9球等6种不同规则的模式，适合各类玩家。利用NDS的无线机能，玩家还可以方便地与其他人联机。

SIMPLE DS 系列 Vol.3 捉虫王国

SIMPLE DS系列 Vol.3 捉虫王国 NDS
SIMPLE DS シリーズ Vol.3 THE 虫とり王国
◆D3 PUBLISHER◆ACT◆预定2005年6月30日◆日版
◆1～8人◆自带记忆功能◆2800日元（含税）
◆对应无线通信

小时候的你有过捕捉昆虫的经历吗？拿着捕虫网在田间寻觅，捕捉各种奇形怪状的昆虫……这款《昆虫王国》也许能让你回忆起当年的点滴。游戏的目的就是以完成昆虫图鉴为目标，玩家要不断在森林、田间捕捉各种昆虫，努力完成昆虫图鉴，游戏中的昆虫种类超过400种，你能全部收集齐吗？


◀森林，河边，草地，不同地区的昆虫种类都不一样。


▲捉到的昆虫会自动记录到昆虫图鉴中，努力完成图鉴吧。

つかまえた!

去野外收集昆虫吧！



人气动画作品《金色的卡修》又将有游戏新作在GBA上登场了，"卡修饭"可要注意了哦。这次的新作不是传统的RPG或者ACT，而是一款卡片游戏，来看看到底有什么特色吧。

金色卡修 卡片大乱斗 GBA	GBA
金色のガッシュベル!! ザ・カードバトル for GBA	
◆Banpresto ◆TAB ◆预定 2005 年夏 ◆日版	
◆1～2 人◆自带记忆功能◆128M ◆售价未定	
◆对应 GBA 专用通信对战线	



实际上，Bandai之前曾发卖过数套名叫"金色的卡修 卡片大乱斗"的卡片，这是一种类似"游戏王"一样可以让玩家进行对战的卡片，目前已经发卖了10套，这次的GBA版就是这种对战卡片的游戏版本。5月13日，第11套卡片即将发卖，而GBA版的游戏将会收录全部11套卡片，热衷于卡修卡片战斗的玩家肯定不能错过此作了，而对于国内许多没有接触过那套卡片的玩家，通过游戏来尝试一下也是不错的选择。

收录卡片超过400种

之前已经提到，本作将收录已经发售的全部11套卡片，卡片总数超过400种之多，当然这些卡片并不是一开始就能获得，必须不断与对手对战，慢慢赢取。游戏的乐趣也就是在于这种不断对战、不断收集卡片的过程。



▲你能收集齐全部的卡片吗？

组合魔本

卡片游戏少不了"卡组"，本作中的"卡组"被称作"魔本"，将卡片组合起来，制作出自己强力的"魔本"，这样才能在对战中获得更多赢面。



▲合理组合各种卡片，制作出强力的"魔本"吧。

与对手对战

组合完"魔本"后便可与对手展开卡片对战，游戏中，众多原作动画中的角色都会登场，而在激烈的对战过程中，这些角色们都会喊出个性的台词。


▲紧张激烈的卡片对战。



发动必杀技

当使用特定的王牌卡片时，画面中还会出现充满魄力的动画，就跟原作动画中的场面一样哦。


◀发动必杀技时会有充满魄力的动画。



武器种族传说
封印之歌

正在日本热播的人气动画《武器种族传说》即将登陆游戏平台，在GBA、PS2上都将有游戏推出，其中PS2版为一款对战格斗游戏，而GBA版则为一款RPG游戏，下面就来为大家详细介绍一下GBA版的相关情报。

武器种族传说 封印之歌 GBA
エレメンタルジェレイド 封印されし歌
◆Taito ◆RPG ◆预定2005年7月7日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定



▲冒险过程中，库一行人遭到神秘集团的攻击，他们的目标似乎是艾迪莱特人。

剧情

在遥远的未来，有一个名叫艾迪莱特的种族，这是一个能通过结成契约让对方获得最强武器的种族，但是关于他们的诞生和文化等等都是谜。空贼团“红山猫”的少年库，因为一个偶然的机会，遇到了被封印在古老的箱子中的少女蕾，她正是一个艾迪莱特的族人。从长眠中苏醒的蕾说要去富饶和繁荣之地艾迪尔加泰找寻族人遗留下的最强武器，对她颇有兴趣的库也决定同行。而同时，保护艾迪莱特族的协会阿科艾尔的成员西丝卡、罗文，以及协会所属的艾迪莱特族的吉亚三人也要护送蕾温莉。于是，库、蕾以及来自阿科艾尔的三个人，开始了这看上去颇为壮大但荒唐事不断的冒险之旅……

同契


▲蕾与库同契之后，便化身为巨大的剑刃。

艾迪莱特人具有特殊的能力，他们与人类结成契约后，就可以变身为武器形态，赋予同契之人强大的攻击力。

库



全名叫库德·范·杰尔艾特，空贼团“红山猫”的一名成员，与琳偶然相遇后决定保护她。

蕾



全名叫蕾温莉·美莎兰斯，是最强武器种族艾迪莱特人的后裔，被封印了500年，后被库无意中解开。

西丝卡



艾迪莱特族保护协会阿科艾尔的一员，别看是个小女孩，实力相当恐怖，衣服中藏满了各种武器。



▲在大地图上选择地点。


▲进入后自由控制角色移动。

地图上的移动

游戏中，角色的移动方式是首先在大地图上选择不同的地点进入，之后再自由控制角色移动。大地图上分布着各种地点，有森林、街道、城市等，不同的地点遇敌率都有所不同。

组合卡片展开激烈战斗

战斗开始时，要配置好代表角色的5枚卡片，轮到某位角色开始行动，首先要选择卡片，然后根据所选的卡片来令角色展开不同行动，战斗时的攻击、回复等行动全都是通过组合卡片来完成的。需要注意，如果某位角色被打倒了，那么代表那位角色的卡片就会消失。


▲与地图上的敌人相遇，战斗便会立刻展开。



▲5位同伴一起上阵。



▲速度值高的同伴会首先开始行动。


▲角色被打倒了后代表那位角色的卡片就会消失

组合同种卡片使攻击力上升

角色行动时如果一次选择多枚同种类的卡片，那么攻击的威力就会上升，所以，遇到有多枚同类卡片的机会就不要放过。当然，组合不同的卡片有可能发动威力强大的必杀技，所以要根据不同状况来灵活选择。



◀西丝卡使用1枚卡片时发动的攻击是“武力行使”。

▶当使用2枚卡片时发动的攻击就是威力更大的“御协力愿”

同契合体 发动强力必杀技

同原作动画一样，库和蕾结成“同契”之后，蕾会化作武器赋予库强大的力量，两人合体之后能发动各种强力的必杀技。合体之后两人的体力槽会变为“同契槽”，受到敌人攻击这个槽就会减少，减少为0时同契就会解除。

▶发动同契时会用“同步率”表示成功率的高低，卡片的数量会影响同步率数值。


▲游戏中会再现动画的经典场面。



▶同契完成，库的手中已经有了蕾化作的武器。

罗文

也是阿科艾尔协会的一员，是西丝卡的学弟，性格比较软弱，但却是一位富有正义感的青年。



吉亚

全名叫吉丽特·埃瓦提丽雅，艾迪莱特人，与人结成契约后能变身为锁链镰刀，通过狂吃东西恢复能量。





文 铭风

继上次的介绍之后大家是否对《甲虫王者》这款作品产生了兴趣呢？其实本游戏除了包含各种各样的甲虫外，对战要素也十分丰富。游戏中除了收集卡片外，还提供了众多的NPC可供玩家进行对战练习（类似于《游戏王》）。而与朋友用甲虫进行对战，想必也颇有意思啊。

甲虫王者	GBA
甲虫王者ムシキング	
◆SEGA◆SLG◆2005年6月23日◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元	
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄	



▶一开始主角的性别是由玩家的选择决定的。

战斗的准备

战斗的主要角色就是甲虫了，玩家选定了出战的甲虫后要替它装备技能。可装备的技能一共有3个，只有装备了的技能才能够在战斗中使用。技能中不单单有攻击敌方用的攻击技，还有提升自身各项能力的技能，当然还有能够一发逆转的超必杀技，要用合适的技能针对制定战术才能克制强敌。





▲在战斗开始时要选出出战的甲虫。

▼技能种类分为包、剪、锤，相应类别的只能装备一个。





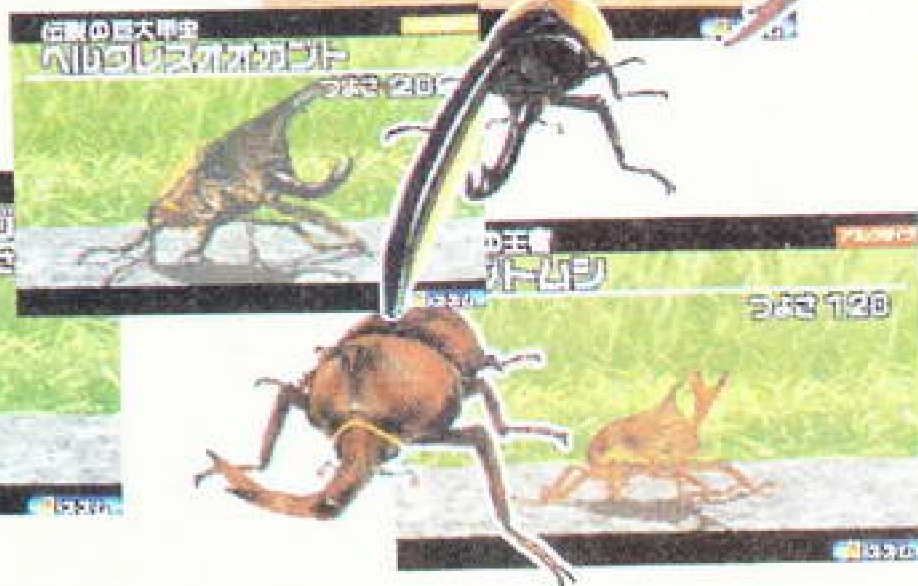
▲包、剪、锤都装备好技能后便可开始战斗了。

丰富多彩的甲虫

作为一款以甲虫为主要卖点的游戏，其中甲虫的种类数绝对不会让各个玩家失望。即包含了各个常见类型的甲虫，一些稀有的种类也能在游戏中看到。下面就附上部分甲虫的图片让大家观赏一下吧。









文 马修

乐高星球大战

5月19日，《星战前传Ⅲ》全球同步上映，又一股星战热潮即将袭来。而相关的游戏也都在影片上映前推出——这款《乐高星球大战》便是其中的一部，和近期另一多平台出击的《星战》题材的游戏《星战前传Ⅲ：西斯的复仇》不同，本作是乐高积木拼成的玩具星战世界……

积木拼出来的星战世界

乐高星球大战 Lego Star Wars	GBA
◆Eidos Interactive／Amaze Entertainment◆ACT	
◆2005年3月29日◆美版◆1人◆自带记忆功能◆128M	
◆29.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄	

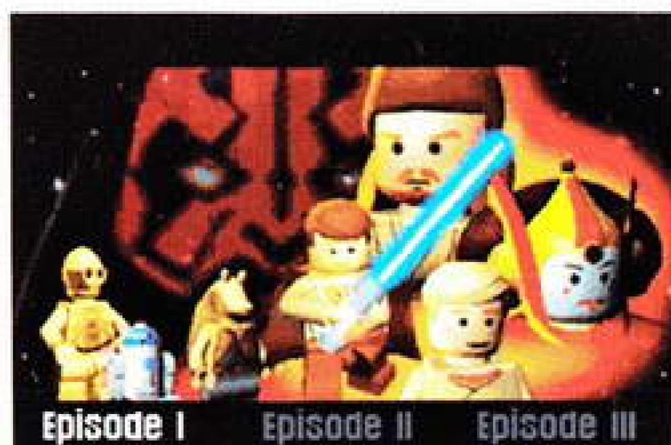




说起《星球大战》，大家都会想起宏大的宇宙世界观、在正义与野心中间徘徊的天行者、挥舞着光剑战斗的绝地武士、千奇百怪的外星人、X-wing战机、钛战机……但还真难以和方头方脑的乐高玩偶联系起来，不过Eidos不仅将宏大严谨的《星战》给积木化，还推出了GBA、PS2、Xbox、PC等多个版本。

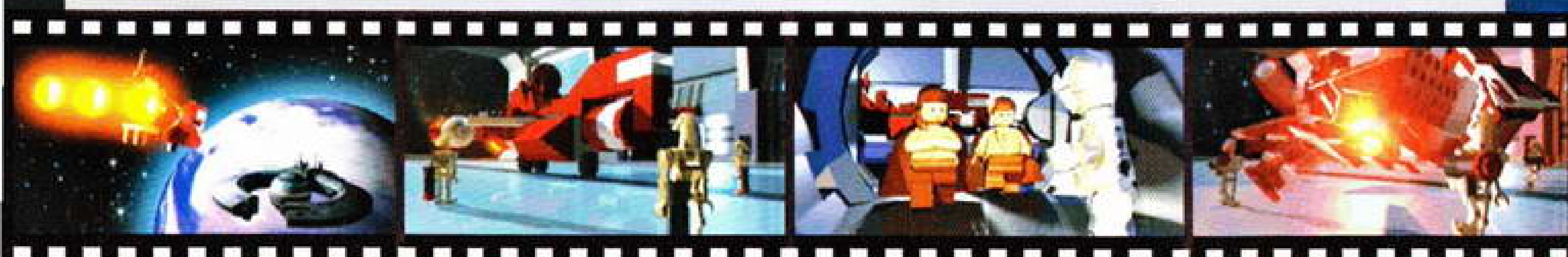
三部《星战前传》一网打尽

各位对去年那款《星战三部曲》还有印象吧？从卢克被奥比万找到开始绝地修行一直到和黑武士达斯·维达——即自己的生父天行者阿纳金的对决，无论是《星战》FANS还是普通玩家都能感受到三作合一的那种一气呵成的爽快——这当然是因为卢卡斯影业公司去年推出了数字剪辑版的《星战三部曲》的缘故，虽然现代技术拍摄出来的“《星战前传》系列”推出官方三部曲的可能性是不大了。不过这款《乐高星球大战》却已经推出了“《星战前传》三部曲”，本作中共有三大部分，包括了《星战前传》的全部三作——《魅影危机》、《克隆人的进攻》以及即将上映的《西斯的复仇》，怎么样，各位《星战》FANS是不是动心了？









简单的操作

首先要说的是，把《星战》做成这个模样，多半是为了吸引更多的小孩子，因此操作很简单，方法如下：

B	普通攻击	R	特殊能力2
A	跳跃	SELECT	切换角色
L	特殊能力1	START	暂停

左边所说的操作中，连按B，绝地武士们就会使出帅气的连斩，而L对应的特殊能力1主要是用来解谜，如摇动物体、开启门扉等等；R对应的特殊能力2则主要是发动特殊的攻击，如把敌人震飞等等。值得一提的是，只有绝地武士具备特殊能力；而角色切换时画面是暂停的，因此可以慢慢换。



▶游戏中会有一些物体或场景发光，对着发光处按L，就会发生一些事情……

和"《星战》系列"以往作品一样，光剑同样可以将敌人的激光弹回，本作中，只要挥剑就可以把激光直接弹回，但只对剑所砍到的前方有效，受到敌人围攻时，单纯地用剑攻击还是很危险的。

◀绝地武士一连串漂亮斩杀后的大威力结尾。



▲图中的红衣矮子便是商人。

万万不能没有的金钱

看过《星球大战》的朋友一定都知道金钱在整部作品中的重要性，无论是小阿纳金被发现，还是后来已经身为军官却仍被债主追杀的的汉索罗，可以说，"钱不是万能的，但没有钱是万万不能的"。在本作，同样有着货币的概念，游戏中，会有一些红衣的商人，对着他们按SELECT，就会购买他们的商品。他们的商品有两种：一种可以把HP全部补满；另一种购买后会有一个小球悬浮在主角身后并一直跟着主角，当主角体力被打空时，这个球就会把主角的体力补满从而救主角一条命。

钱币的外表像机械零件，有灰色、蓝色和金色三种，其中灰色零件加1，蓝色零件加5，金色的则加10——灰色和蓝色零件可以通过杀敌，打坏一些场景得到，但金色零件则大多要靠解谜才能拿到，像走格子这类。为了战斗更加顺利，多多赚钱吧！



▲解开谜题往往会得到大量金钱。



《星战前传》角色大烩萃

正统的《星战》游戏，大多只有一个主角，如卢克、阿纳金，其他登场角色大都是作为辅助的NPC存在。本作就不一样了，像魁金刚、奥比万、阿纳金、蜥蜴头恰恰冰克斯、爱美达拉女王、C3、R-2甚至达斯·维达、云度大师、尤达大师等都会登场并供玩家使用——当然了，战斗时的主力仍然是强大的绝地武士，但其他角色也有不小的作用，比如恰恰冰克斯的跳跃能力极强，女王的光枪可以打开一些机关……其实，这些角色也都有各自的攻击方式，只不过不如绝地武士们打得猛罢了。


▲绝地武士依旧是战斗的主力。


▲恰恰冰克斯的跳跃能力极强。

▼公主的武器是光枪。



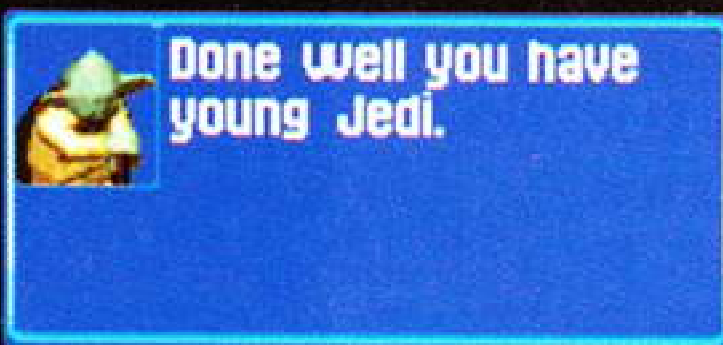

▲R2的炸弹威力相当大！

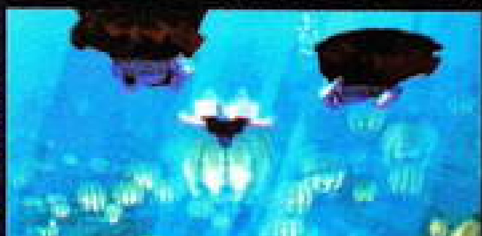

◀不光有克隆人，还有恐怖的巨大沙虫！

当然了，游戏中，无论敌我都是很可爱的，比如在电影原作中那些凶神恶煞般的克隆人在本作中不仅变得很可爱，被攻击时也会发出像婴儿啼哭那样的可爱声音，非常有趣。

简评

可以说，本作把严谨宏大的《星战前传》制作得相当有趣，人物虽然是Q版造型，但招式上毫不缩水；尤其值得称赞的是本作的BGM，收录了大量电影原作中的经典音乐，将游戏气氛烘托得恰到好处；三作合一更是满足了FANS一气呵成的愿望。如果说不足，就是绝地武士们的造型过于千篇一律，胡子大叔魁金刚和年轻武士阿纳金在游戏中很难区分出来；人物行走速度较慢且没有跑和冲刺的设定，使游戏整体感觉节奏有些拖慢。无论如何，在GBA末期大作匮乏和《星战前传Ⅲ》热播之际，这部上手简单、角色可爱又不失原作宏大气势的ACT，还是值得一玩的。







超任经典名作《加油五右卫门》在GBA上再次登场了，相信老玩家们都倍感温馨，而且这次的复刻版一次收录了两款超任作品，分别是《雪姬救出绘卷》(超任版1代)和《奇天烈将军马吉涅斯》(超任版2代)，两款作品可以说完全移植，虽然已经是多年前的作品，但在今天玩起来还是别有一番风味。

杰作选！大盗五右卫门1·2 雪姬与马吉涅斯 GBA
杰作選！がんばれゴエモン1·2 ゆき姫とマッギネス
◆Konami◆ACT◆2005年4月21◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆对应周边未定

雪姬救出绘卷



本作的主角是五右卫门和惠比寿丸，游戏中可以自由切换他们两人，五右卫门的招牌武器当然就是他的烟斗了，而惠比寿丸的武器是拐杖。当接到升级道具(白色的招财猫)后，两人的武器便会强化，共有3阶段，升级后攻击距离会加长。不过只要受到攻击，武器便会弱化一级。

除了主武器外，两人都有副武器(按L键切换)，比如五右卫门是扔银子，惠比寿丸是扔手里剑，不过使用这个是要消费银子的，每一发4两银子(真有钱)。除此之外他们还能使用炸弹，不过必须先在道具店购买(最大携带30个)。需要注意的是，炸弹的威力一点也不大，只有普通攻击和“银两攻击”一半的威力，实用性不高。

游戏共有9大关，基本流程基本都是首先在村子里面活动，四处探索，然后进入关卡，对抗BOSS。村子里有各种设施，比如道具屋、旅馆、赌场、道场等等，你可以在这里好好整顿一番，比如购买防具、学习必杀技等等，准备万全之后再去闯关。

基本操作	
A	跳跃
B	攻击
L	切换武器
R	使用必杀技
Select	切换角色
Start	打开菜单

村庄的主要设施

道具屋



道具屋一般都有“よろずや”的牌子，这里可以购买各种道具，其中鞋子关系到速度和跳跃力(尽量多买)，盔甲能抵消一定次数的伤害，饭团能在HP变为0时自动回复。另外，某些关卡还会有一些剧情特殊道具出售，比如第5话“通行证”、第7话的“词典”等，只要看见就一定要买下，这关系到后面能否继续前进。

饭馆

门口挂着めしや的牌子，这里可以吃食物回复HP，越贵的食物回复的HP当然越多。

宿屋

花60元只能睡柴房，盖稻草，如果花100元便能睡到上房，不过无论哪个房都能回复满HP。

占卜屋

占卜如果大吉，出门会遇到大群女子，撞上她们可获得银子。如果大凶，出门迎接你的便是一大群暴怒的村民(在2代中是大群老太婆)，他们会手拿武器追着你暴打。

温泉

泡温泉可以回复体力，进入的


▲真幸福啊。

时候可以选择男池（おとこ）还是女池（おんな），选择女池的话会有女人帮忙搓澡哦。

传送站

能瞬间回到以前关卡的村子，当然是要花钱的。

赌场

掷骰子赌大小，11点以上为大，10点为小，最大下注3000两银子，这可是赚钱的好机会。

存档屋


▲记住这个是存档屋。

本作必须到专门存档屋进行存档，存档屋的掌柜是个MM，屋里挂着一副泳装MM的海报，大家可要认准。而2代则是自动存档的，方便不少。

游戏屋

可以花钱玩到各种迷你游戏，比如迷宫探险、打地鼠等等，都很有趣。

道场



▲右下角一栏便是必杀技一览。

道场中学习必杀技，学之前首先体力必须全满，然后当然是要交钱了。学成后，在关卡中可以按R键使用。每次到一个新的村子，最好去道场学会必杀技。

关于必杀技

必杀技两人各有5种，比如五右卫门可以骑上老虎，惠比寿丸可以骑上牛。使用必杀技要消耗“术”，“术”是通过卷轴来累积的，收集10个卷轴可获得1个“术”。必杀技只能在横版卷轴的关卡中使用，按Start键打开菜单后，右下角的一栏便是学会的必杀技一览，可以用方向键切换不同的必杀技。

道具说明

红色的大象	如果中途死了可以选择从接到大象的地方重新开始（选择第一项），也可以选择从关卡开头重新开始。
白色的招财猫	升级武器
红色的招财猫	增加HP上限
卷轴	收集10个可累积1个“术”

恶搞

游戏的恶搞风味非常浓厚，且不说那些面孔千奇百怪的村民被打后各种夸张的表情，单就说第三关花100两银子看惠比寿丸跳舞那一段就可让人笑破肚皮，惠比寿丸左摆摆右摆摆，由一个人分身为两人，然后吹吹口哨，又变成了3个人，接着吹吹胡子分身为4人，最后4人同时放了一个响屁，台下的五右卫门顿时晕倒……


▲惠比寿丸放屁，五右卫门晕倒。

难点解说

1.第1关完成后，要去旅行社花钱坐船前往下一关。

2.第7关的提示，首先到道具屋买下剧情道具“词典”（じしょ），然后去宫殿会见长老，得知秘密通道的情报，出宫殿后，击打墙壁上的石狮便可发现隐藏通道。共有3个隐藏通道，左起第二个是前进道路，其他两个通道内可获得金钱和道具。

3.第8关的提示，最初牢房中场景，有两处墙壁可以打开，在里面可以得到增加HP道具。找到前面两个密道后，再回到最初被关押的牢房中，后面白色的墙壁可以打开，而这也是正确的前进路线。


▲游戏中有很多这样的秘密通道。

后期BOSS攻略

前面的BOSS都不难对付，下面主要说说后期BOSS的对付方法。

第4关BOSS： 两个戴兔子面具的相扑手，两人来回扔球，利用球弹起的空隙应该不难躲过，要攻击他们的头部才能伤害他们，用炸弹比较好。最好两边平均


▲躲在角落攻击。

攻击，否则打死一个后，另一个会冲过版面来，球也会弹得更快，容易被夹击。两个都干掉后，会出现面具BOSS，初期没有什么难点，需要注意在后期他会膨胀，最好躲到版面攻击，适时地蹲下躲避。

第5关BOSS：忍者，开始的几个属于之前关卡中杂兵的强化版，干掉4轮敌人后，要跑到风筝上与首领对决，首领的行动比较有规律，首先在最上层来回跑，然后到中层，最后到下层，躲在他的下方攻击他便可，要小心躲避他的八方手里剑（也可以打掉）。



▲在风筝上与首领对决。

第6关BOSS：歌舞伎，刚开始他躲在箱子里，站在版边用手里剑攻击便可箱子便可，之后他从箱子里出来。开始吐烟，此时要离他半个屏幕的位置不断跳跃躲避，不要忘了扔手里剑。3次之后他开始跳跃，要小心地从他下面走过。反复数次便可干掉他。





第7关BOSS：第7关的BOSS是一条吐火的龙，站在版边用银子扔它的头便可，它吐出的火球很好躲过，必要时蹲下便可。

第8关BOSS：不倒翁一样的BOSS，攻击他的头部让他失去重心，快的话只需要两下便可让他完蛋。

第9关BOSS：首先要干掉两个中BOSS，随后最终BOSS出现，第一形态坐在麒麟上射箭，要攻击他射出的箭，反弹回去打中他。第二形态会滚来滚去，此时只要站在版面他根本攻击不到你。用手里剑轻松就能将他干掉。



奇天烈将军马吉涅斯

作为系列2代，本作不仅增加了新角色机关忍者佐助，还加入了乘坐巨大机器人对抗BOSS的新模式。关卡设计方面也比前代更多花样，整体表现更为优秀。

与前作不同的是，本作加入了类似《超级马力奥3》一样的大地图，打过的关卡还可以返回去重新挑战，非常方便。

前作的村民个个想对你不利，一碰到他们自己就受伤，而本作中的村民都变成"良民"了，碰到他们完全没事，而且碰到老太婆和女子还能顺手牵羊偷银子，真是民风纯朴。不过你可不要攻击那些男人，否则他们发起怒来你可要吃不了兜着走了。（遇到暴走的村民，赶快躲进屋子里）



▲村民暴走了。

操作上与前作差别不大，不过本作取消了必杀技的设定，所以R键的功能与L键一样，都是切换武器。三位主角在本作中体现出了差别，跳跃力、攻击方式都有了较大的不同，比如惠比寿丸攻击距离短，但是攻击频率很快（惠比寿丸的武器这次变成了扇子）；五右卫门跳跃力最差，但是烟斗攻击的持续时间长；佐助速度快，跳跃力最强。总的来说，本作中的佐助是最好用的角色，不仅因为动作快，还因为他的武器升级后能远程攻击，且跳起后能发出"八方手里剑"（武器必须升到第三级）。至于3人副武器方面也有很大不同，五右卫门是扔银子，惠比寿丸是扔回旋镖，佐助是扔炸弹，当然，副武器还是要花银



▲佐助是非常好用的角色。

子的。与前作不同的是，这次各人的银两是分开算的，身上的道具和装备也是分开算，但是HP槽还是共通的。

角　色	副武器	消费银两
五右卫门	投钱	2
惠比寿	回旋镖	4
佐助	炸弹	8

古怪的乘物

本作加入了几种古怪的乘物，比如鱼形战车、老鼠战车、相扑机器人等，非常有意思。不同的乘物性能当然不一样，鱼形战车适合水中移动，老鼠战车适合陆地，至于相扑机器人，在某一关必须驾驶它参加一场相扑大赛呢。



▲相扑机器人的相扑大赛。

驾驶巨型机器人

本作最大的一个卖点就是巨型机器人“五右卫门·冲击”的加入，在关底五右卫门会乘上它与敌方巨大机器人对决。一般在对决之前是一场破坏活动，巨大的“五右卫门·冲击”一路踩碎地上的房屋建筑，同时还要挥舞手中的巨型烟斗打下不断冲过来的敌人。此时要尽量多地破坏房屋，这样会增加能量（直接关系到之后BOSS战时的HP），同时也要尽量多地打落敌人来增加银两（这关系到之后BOSS战时弹药的多少）。在破坏活动中如果得到了“Bomb”那就最好了，这样东西可以在BOSS战中重创对手。



▲大肆破坏吧。

经过大破坏后终于开始与BOSS的对决，此时出现的是驾驶仓内画面，正上方的数字是BOSS的HP，正下方的雷达，雷达左边的“金”代表弹药数目，右边的“油”就是自己的HP。与BOSS对决就好比打拳击一样，等BOSS近身时用拳头击打他的身体，或者用子弹射击也可。由于BOSS的攻击方式也比较多样，所以如果你一味攻击肯定不行，还必须适时地进行防御。



▲与BOSS的对决。

操纵方法

十字键	控制准星
A	右拳(速度慢，威力较大)
B	左拳(速度快，威力较小)
L	发射子弹
R+A	用右拳防御
R+B	用左拳防御
A+B	发射Bomb

最终BOSS的对付方法

第一形态：游戏的最终BOSS便是马吉涅斯将军，他最初坐在飞碟上，发射垂直向下的光线，此时要利用伞来挡住光线便可，用佐助的炸弹对付他最好了，注意他突然下压。



第二形态：被打败的将军竟然抢走了“五右卫门·冲击”，并操纵它攻击五右卫门一行，此时要面对的是自己曾经驾驶的机器人。“冲击”会不断发射子弹，避开它的准心便可，“兔子”会在两旁不断扔炸弹，此时必须攻击那些炸弹，让炸弹反弹到“冲击”身上，这样可对之产生伤害。当“冲击”抡出手臂攻击时，只要站在屋顶另一边便可，不过要小心不要掉下屋顶。一段时间后“冲击”会放出“Bomb”，主角会被气流吹到空中，此时小心躲避子弹便可，不要被准心框住。此战需要很大耐心，反复数次便可干掉它，迎来结局画面。



PAC-MAN PINBALL ADVANCE

文 马修

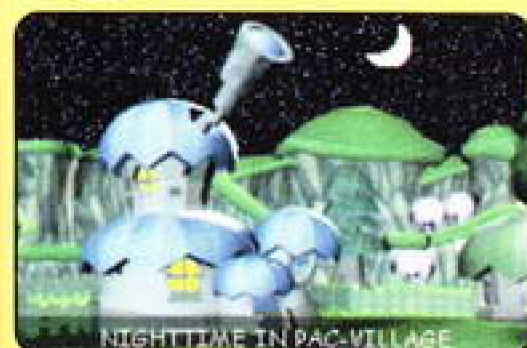
吃豆人弹珠台
Pac-Man Pinball Advance
GBA
◆Namco/Human Soft◆TAB◆2005年5月1日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆19.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

继《口袋妖怪弹珠台》、《马里奥弹珠台》之后，“《吃豆人》系列”也推出了弹珠台游戏，在这款《吃豆人弹珠台》的游戏中，可以明显看出前面两作的影子。在《吃豆人》25周年之时，Namco对于《吃豆人》简直可以用“恶炒”来形容……



吃豆人的故事……

深夜，吃豆人村，吃豆博士兴致勃勃地向吃豆人介绍着自己得意的新发明，并准备明天就拿出来实际测试……然而晚上，睡梦中的吃豆人却被一阵敲门声叫醒，门外，一只幽灵的手递给了他一张纸条：“亲爱的吃豆人，我们捉走了吃豆大陆的全部居民，你再也看不到他们了……”于是，吃豆人的冒险再次展开。







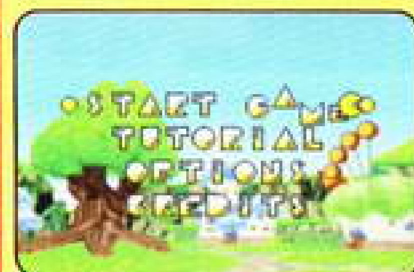




游戏选项介绍

进入游戏后，有四个选项，分别是

START GAME	开始游戏
TUTORIAL	游戏指南
OPTIONS	设定选项
CREDITS	成绩



其中游戏指南就是介绍游戏规则和如何玩游戏，不懂英文的可以无视；设定选项里只有音效和音乐的开关选项，聊胜于无。刚玩起本作的朋友们，收拾收拾心情，阅读一下马修的小文，然后就进入START GAME尽情地弹吧！

房屋里的商品列表

无论何种版面，房屋中所卖商品都是一样的，这些商品要用所吃的豆子来换，因此商品对应的价格，就是20颗豆子、500颗豆子……（汗）

商品名称	价格	效果
Fruit	20	版面中出现水果。
Power Pellect	30	版面中出现超级豆。
Call Ms. Pac-Man	40	吃豆小姐出现，相当于可以弹两个球。
Ball Saver	50	让挡板中间和两边的空位重新出现蘑菇或木桶。
From 3 to 1	75	翻杯子找吃豆人的小游戏。
Escape from maze	100	迷宫逃脱游戏。
X4 Bonus round	300	进入4倍分数奖励状态。
Extra Life	500	买一条命。

商品中，前两种因为出现条件简单所以意义不大。第3、4种商品可以说是物美价廉，两个球虽然会把自己也打得手忙脚乱一塌糊涂，但两个球的效果可绝不止×2那么简单；而重新恢复Ball Saver，更不知道会救自己多少次。第5、6种商品是小游戏，可玩可不玩。第7、8种则是纯粹的贵族消费了，买得起的话就不要犹豫。



▲上面两个即是台面型版面，看起来似乎更柔和舒服一些……

桌面详解



▲这个就是《吃豆人弹珠台》的实体。

进入START GAME，有四个弹珠台版面供玩家选择，包括PAC VILLAGE（吃豆村）和HAUNTED BOARDWALK（幽灵之路）以及它们的台面型版面，吃豆村和幽灵之路有少许不同，而普通版面和街机型版面只是画面上有所差别，普通版面注重于表现由于中的吃豆人世界，台面型则是还原了吃豆人主题的弹珠台游戏。

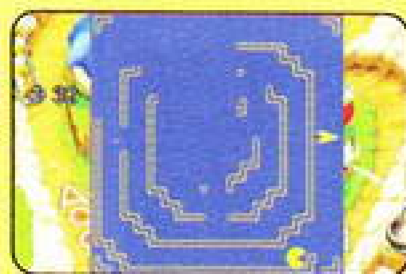
Ball Saver	阻挡在两块挡板中间和两边空位的东西，防止球掉下去，但有存在的时间限制。“吃豆村”版面下，阻挡物为红蘑菇；幽灵之路则为木桶。
橙色靶子	吃豆村版面中部左侧的场景，共三个，用球打中其中一个后便会从中间的井里喷出一个超级豆。被打过后靶子缩回地下，当有球失误掉下后三个靶子全部恢复。
井	吃豆村版面中部的固定场景，橙色靶子被打中后，就有超级豆从井里喷出来。 大炮：幽灵之路版面左上的固定场景，被打中炮身就会轰出超级豆
豆	“《吃豆人》系列”最经典的道具，在本作中，还起着货币的重要作用。每个版面有 25 个，每个加分 10 点。
超级豆	让吃豆人暂时变强的道具，吃上后吃豆人浑身被电包围，同时幽灵变成蓝色。在吃豆村版面，每打中第一个幽灵加 200 分，之后打到的以 400、800、1600 这样来翻番增长奖励分数；在幽灵之路，只有一次打出后连续击打到的幽灵才会翻番。
幽灵屋	幽灵们的住所，当 Ball Saver 消失后，幽灵们会游荡出幽灵屋来到最底部的挡板下边；吃了超级球，幽灵们也会全身变蓝地跑出来等着送死。
铁轨车	当吃豆人被打到右边铁轨前的平台上时，吃豆人就会做上铁轨车逛一圈，之后会出现水果。
房屋	吃豆博士的奇怪房子，打开后只要把吃豆人打进去，就会有一些事情发生，比如可以用吃到的豆子换取各种道具，玩小游戏或进入奖励版面等。
蓝色靶子	版面上方的三个灰蓝色、带些圈的靶子，全部打中后会点亮下方“PAC-MAN”的一个字母。注意，靶子是可以随时转换的，也就是说，你可以把不容易打到的靶子和你已经打到的靶子交换位置。
“PAC-MAN”字母	版面下方，吃豆人图案上的六个字母，也就是六盏灯，打到全部三个蓝靶子后会亮起。当六个字母全部亮起之后，就会有所得分数 4 倍的奖励，只要球不掉下去，就一直会持续分数× 4 的奖励。
水果	坐铁轨车后出现的奖励，也是系列经典的奖分道具，共 8 种，每种奖励的分数都不同，如樱桃奖励 200，草莓奖励 300，青苹果奖励 500，红苹果奖励 700、葡萄奖励 1000 等。

小游戏

游戏中有三个小游戏，其中两个是房屋的商品，另一个是进入房屋后的事件。



3选1：从三个不断变换位置的杯子里猜出哪个下面有吃豆人，《瓦里奥制造》、《马里奥64DS》里都有这样的游戏，不过猜中后吃豆人没有马里奥那样猥琐的笑声。三个小游戏中此款可以说是最无聊的。



迷宫逃脱：操纵FC时代嘴脸的吃豆人在黑暗的迷宫中摸索前进、最终到达脱出地点的游戏，游戏难度不大，限时一分钟，超过一分钟还没脱出迷宫就算失败——算是最有《吃豆人》特色的小游戏。



滚滚吃豆：进入房屋后的事件之一，操纵圆圆的吃豆人在星星大道上向前滚，有成列的豆子吃，也有迎面挡路的幽灵和吃了会变得超强的超级豆，难度会随成绩而逐渐增加，很好玩的小游戏。

奖励版面



进入房屋的事件之一，奖励版面里有豆子拼成的各种图形，一批豆子吃光后，还会有第二批，只要有足够的水平和足够的耐心，就可以在这里无限吞吃豆子，一夜暴富。



NARUTO 最强忍者大集结3 for DS

NARUTO 最强忍者大集结3　NDS
NARUTO 最强忍者大集结3 for DS
◆Tommy◆ACT◆2005年4月21日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边

在GBA和NGC上相继发售了《火影》的作品之后，TOMY在老任的掌机新平台NDS上于4月21日推出了这款《NARUTO 最强忍者大结集3》，本作的奥义发动巧妙地与触摸屏的使用结合到了一起，不得不让人佩服制作人的创意，再加上使用奥义时的语音以及震撼的画面更加使人想起动画里那热血沸腾的场景，绝对会令火影FANS尖叫不已，下面开始我们的攻略吧。

★ 开始菜单

始（はじめから）：开始新游戏

续（つづきから）：读档，一共有三个可以选择

绘（えをかく）：绘图版，提供了画图的基本功能，可以自己来涂鸦。



★ 道具一览

手里剑：速度快，能够连射，可贯穿敌人。

千本：朝前方和斜上方两个方向发射，威力小但速度最快。

クナト：威力大，但是速度慢。

风魔手里剑：最多可以贯穿四个敌人，威力最大，但是发射的速度也最慢。

回复箱：有大小两种，大的回复五分之三的体力，小的能回复四分之一体力。

木ノ叶マーク：木叶忍者们的标记，每收集齐一百个可以增加一条命。

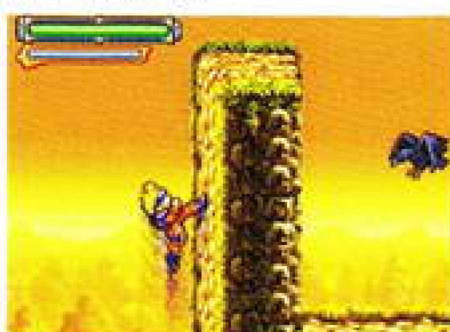
1UP：这个就不用多说了……小时侯常读成“伊油屁”（旁人：大汗……）

注：飞行道具接到后使用次数是无限制的，不过在损失过一次血后就会消失，如果能把飞行道具一直带到BOSS处，对BOSS战很有帮助，不过有的关卡能带过去的难度不小。

基本操作

十字键	左右移动、蹲下移动等动作。
A 键	跳跃，连按两下则是两段跳。
B 键	按住后配合方向键是快跑，跑的时候可是有漂亮的残像的哦。
L 键	当被敌人攻击后立刻按是受身术，可以抵消硬直时间，使用此术需要消耗查克拉；长按住则是发动奥义。
X 键	过关中接到飞行道具按此键就能放出。
Y 键	普通攻击，如果连按则会形成连续技，最多3下。
B+A 键	按住B后再配合方向键按A键可以跳的更远。
↑ +Y 键	能把敌人打浮空的攻击，威力大，可惜不能追击。

1. 在某些特定的墙或者天井可以使用立墙术行走（按住左右键即可），就是传说中的飞檐走壁啦。不过会消耗大量查克拉。



2. 从高处落下后会有一定的硬直时间，容易被敌人攻击。

3. 在相距很近的两面墙之间可以使用弹墙跳，就是先跳到一面墙上，在停住的时候按相反的方向键跳至另一边，如此反复就能一直向上跳，也是忍者们经常使用的一种功夫。

4. 关卡中会有箭头或者警示牌提醒玩家前进的方向和附近的危险区域。

关于评价



每关的评价是根据任务终了时间、击倒敌人的个数、接到木叶标记的个数以及残余体力这四个标准来定的，分为四个等级：下忍、中忍、上忍和火影。不过本作的评价系统却有个大BUG，就是在同一关死了后，分数、杀敌数和得到的木叶标记可以累加计分的，所以在有1UP的关卡中只需尽量多的杀敌、接标记后再故意死去就可无限获得分数，最后的评价绝对是最高级别——“火影”。

画面指南



上屏中绿色的长条是HP槽，接到药箱可以回复；下方黄色的则是查克拉槽，游戏中会自动慢慢回复。两者都可以用小樱的奥义补充。

下屏中屏幕左上是目前得分，右边是现有木叶标记的数量，下面中间的是生命数，再下面是本关选用的角色，两边的是副主角，红色条是他们的查克拉槽。

可选用的人物介绍

每关可以在鸣人、佐助、小樱、小李、日向宁次中选择一个作为主角进行游戏，还要在其他人中选择两个副主角，可以使用他们的奥义来辅助过关。

旋涡鸣人

标准的少年热血漫画中的主角，具有乐观开朗自信、为朋友两肋插刀的性格以及拥有小强般的不死之身，体内封印着九尾。在本作中无论从体力、速度以及耐久力来说都不错，可以算是综合实力最高的一个，尤其是按上+Y键的对空招数实在是恶搞至极。

うずまきナルト连弹：鸣人最拿手的绝招，对敌单体进行攻击。

虾墓ドス斩：这招是所有奥义中画面最具有魄力的，上下屏幕同时显示的超大蛤蟆对画面内敌全体进行攻击。

螺旋丸：鸣人的最大奥义，对画面内敌单体造成巨大伤害，打BOSS尤为实用。

ハーレム术：对画面内敌全体进行攻击。嘿嘿，这招就是传说中鸣人的绝技“色诱术”啦。





宇智波 佐助

在《火影》中佐助是个不幸天才，和鸣人一样也有着悲惨的过去，但是他却狭隘到不能接受自己最好的朋友超越自己，也可以说是过去的经历使其在精神上一直戴着枷锁吧。本作中佐助最大的特点就是攻击力以及奥义的威力都很高，不过出招动作慢是他的弱点。

火遁豪火球の术：发动时最为BT的一招，需要对麦克风吹气，对画面内敌全体进行攻击，偶想起了现实中看见有人用松香这样玩过……

狮子连弹：对画面内敌单体进行攻击。

千鸟：对敌单体造成巨大伤害。



春野 樱

春野樱在《火影》中好象机器猫里被帮助的康夫一样，虽然每次的想法都是好的，想去保护别人，可是总是变成碍手碍脚的人。不过爱着佐助的她教训起鸣人的样子也挺可爱呢！本作中小樱的耐久力和奥义威力都很低，但是却有着所有人中惟一的回复奥义，建议选她作为副主角，这样才能发挥她的优势。



回复の术：在做主角时本招将副主角的查克拉槽回复满，做副主角时是将主角的HP以及查克拉槽均加满，是最为实用的一招，为小樱带来红十字会表彰的特别荣誉——木叶之血库。

しゃーんなろー：对画面内敌全体进行攻击。

しゃーんなろー连弹：对敌单体造成巨大伤害。

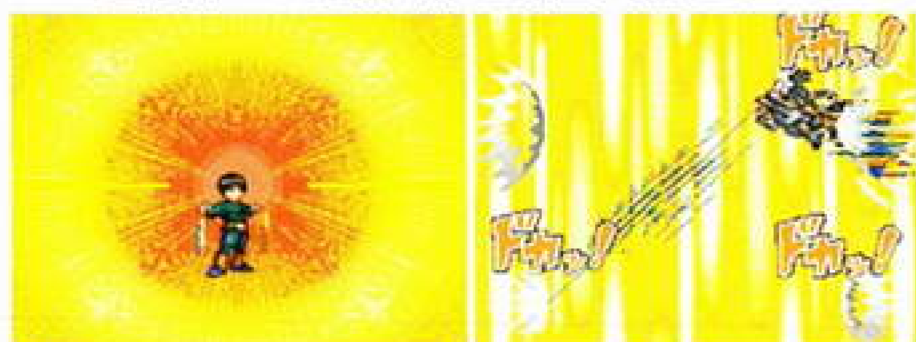
李洛克

李洛克大概是火影里面命最苦的角色吧，开始他的能力可以说是极强的，可是在大家都刻苦练习取得进步的时候，惟有他停滞不前，而且奥义——表连华和里连华从没有命中过……(汗一个) 游戏中小李的每项能力都很平均，我想在这种情况下大家都会选择用鸣人吧。

重り外し：作为主角时发动，使自己20秒内速度上升。

表连华：对敌单体进行攻击。

里连华：对敌单体造成巨大伤害。



日向宁次

将自己的妹妹打成重伤的宁次其实也是命苦的角色，背负着日向一族宗家打上的烙印。但是他的悟性极高，所有的功夫居然都是自己悟出来的，可谓是自学成才的典范。在本作中宁次奥义的威力是所有人中最高的，但是速度太慢了，在忍者的世界里速度决定一切，所以还是老老实实的做替补吧。

回天：对画面内敌全体进行攻击。

白眼：对敌单体进行攻击。

八卦六十四掌：对敌单体造成巨大伤害。



副主角

奈良鹿丸（奈良シカマル）

影真似之术：召唤主角对敌单体进行攻击。

秋道丁次（秋道チョウジ）

肉弹战车：胖胖的丁次变身为肉球对敌全体进行滚动压迫……汗，如果被这样没有美感的奥义消灭真是……

犬冢牙（犬冢ギバ）

牙通牙：召唤狗狗变身成自己一起对画面



内敌全体进行攻击。

油女志乃（油女シノ）

寄坏虫之术：对画面内敌全体进行攻击。

我爱罗



砂瀑送葬：这个……算是比较阴险的奥义，用沙子将敌单体包起来后进行攻击。

勘九郎（カンクロウ）

傀儡之术：运用傀儡对敌单体进行攻击。

日向雏田（日向ヒナタ）

八卦宗掌波：对敌单体进行攻击。

凯（マイト ガイ）

青春之热き张り手：凯大叔的奥义依旧搞笑，在缓缓升起的朝阳下将敌全体召唤过来然后一巴掌把他们煽向遥远的地平线……



山中井野（山中いの）

心乱身之术：诱惑敌人自相残杀

手鞠（テマリ）

斩り斩り舞之术：对画面内敌全体进行攻击。

旗木卡卡西（はたけカカシ）

雷切：卡卡西老师的绝技就不必多说了，电光闪过，对敌单体造成超大伤害……

天天（テンテン）

双升龙：天天在空中发出无数飞行道具，对画面内敌全体进行攻击。

奥义系统

当主角的查克拉槽满时按住L键约一秒钟就会进入忍术发动模式，此时需要根据屏幕上的提示来完成操作，操作成功后就能发出威力巨大的忍术或者召唤术了！副主角的忍术也是只要查克拉槽满后，点击下屏的相应的人物头像即可（随机发动一种）。注意：只有当敌人在画面中时使用奥义才有效果，不然就等于白蓄了一次查克拉！

奥义发动后的五种形式

1. チャクラを炼る：根据上屏的提示在符咒上顺时针或者逆时针画圈（左对应逆时针，右对应顺时针），画的越快，下方的查克拉槽涨的越多，从而奥义的威力也就越大。查克拉槽一共有三行，分别对应每个主角的三个奥义。如果查克拉槽没蓄起来的话，就算奥义使用失败。



2. 口寄せの术：这种形式是鸣人在发出“虾墓ドス斩”时出现的，只需在屏幕中央的范围中从左往右迅速画出一道直线便能顺利使出这个奥义。



3. 印を入力せよ：也是根据上屏中提示的地支，依次迅速正确的点击下屏中对应的文字。比如上屏显示的是“寅”、“巳”，那么就在下屏分别点这两个字就可以发出奥义了，有时候下屏的字会旋转，这时就要做到眼疾手快，看准了再点。



4. 点穴をつけ：轻松愉快的一种形式，用触摸笔依次点击下屏中人体穴位图中亮的地方吧，点的时候最好使触摸笔与屏幕成垂直，这样灵敏度会高一些。

5. 息を吹きかける：这个是佐助发动独门奥义——火遁豪火球の术时出现的，只要在提示过后对着麦克风猛吹一口气就能发出，不过要小心吹的过猛，口水会进去的哦~建议有洁癖或是爱惜主机的玩家吹的时候把机器拿远一些吧。



在每关的中间都会穿插一个用触摸笔来欣赏某个副主角秘奥义的迷你游戏，只要在规定的时间内按要求完成，就会看见很有魄力的招数哦！

《火影》关卡攻略

第一话：袭来！大蛇丸的野望！



某日，平静的木叶遭到了大蛇手下的突然袭击，鸣人一伙当然不会束手待毙，他们决定团结起来全力反击……

游戏刚开始就感觉到充满日式风格的画面及音乐很好地衬托出了木叶之里的气氛。这是第一关，所以比较容易，木叶标记比较分散，想要收集的话得四处多找找。关卡中间的迷你游戏是要用触摸笔迅速从鹿丸身上画一道线到兜身上，在指定时间里完成10次就算成功。成功后鹿丸展示了奥义——“影真似之术”。

到了关底终于轮到首个BOSS：兜出场了。这个家伙埋伏在木叶已经很久了，我们今天就要铲除叛徒。不愧为BOSS，忍术使的就是比小喽罗要高明许多，会从主角前面瞬移到身后，还会时不时的使用秘奥义。对付这手只要站在他的面前一人远的地方，先空挥一拳，傻傻的BOSS必然会用转移到主角后面，这样我们在挥过拳后立刻回身用连续技将其打倒，再站在他面前一人远处，周而复始……秘奥义更是华而不实，使用之前先出现特写画面（给了我们充分准备逃的机会），然后手中出现蓝光，再停一秒钟才向主角冲来，这样的招数躲不掉才有鬼呢。此外兜还有些心理变态，时不时的还会梳梳



头发摆个pose，这不是找打吗！不久，随着鸣人愉悦的欢呼声以及兜的惨叫向着下一关挺进吧！

第二话：音忍四人众见参！

本关的地形比较讨厌，有些地方需要很熟练地运用好跳跃才能顺利前进。注意有穿白色衣服的胖忍者会在地上洒下铁蒺藜，不小心踩上去会损失不少HP。立墙走需要费查克拉，如果不够的话可以原地不动等查克拉值回复满了再前进，而且在立墙走的时候还要千万小心乌鸦的偷袭。在通过了第一部分后遇到了大蛇手下的四人众，其中的次郎坊把丁次罩在了石罩里，于是开始了奥义展示。这个迷你游戏是要用触摸笔点击次郎坊所在相反的方向，这样撞击10次才能把石罩撞开。



欣赏完丁次的奥义“肉弹战车”后接着进入关卡，一开始先要用跳跃来回避小喽罗的飞刀。在图中这个地方需要从左边饶下去把下面的石头打碎使之下降才能继续前进。接下来还是要运用好跳功，千万不要一下子掉下去哦。通过这个危险的地带，等待我们的就是大蛇手下音忍四人众之一的次郎坊。对付他不要靠得太近，不然他发出的奥义冲撞很难躲掉，最好能在前面保存一些飞行道具下来，这样就省事很多；也可以用两段跳躲避他的攻击，等待查克拉槽满后用奥义；或者一上来自己先放奥义，然后跟他血拼也能取胜。又是惨叫声，BOSS消失了……错！这不是香港肥皂剧，这回是它变身了。变身





后的次郎坊的相貌更加可憎，而且功夫也比以前厉害，不过奥义巨石攻击也是那种发招时间大于发动时间的，完全没有威胁，站得远远的或者在他发动的时候用2段跳都可以回避。更可以在他摆pose时冲到他背后蓄满查克拉槽，等他一发完立即使用奥义。打败次郎坊后，卡卡西老师也加入了鸣人一伙。

第三话：密林！与蜘蛛战斗！

本关更是考验了各位玩家玩动作游戏的跳跃能力，需要不停地跳啊跳的，一不小心就会坠入下面的毒沼中重新再来。首先要先到右边往上跳，到上面一排的滚木处时要看准时机，在滚木快往下落是起跳，最好确保滚木下落的刹那落在上面，然后连续向左跳才能继续走，不熟练的话多试几下吧。跳过滚木后先到左边去接药箱回复HP，然后再向右上前进通过版面。



第二版面比前面的要容易许多，只需小心红色速度快的那种忍者即可，在最后的危险地带按住B键向前快冲吧！接着又是展示秘奥义的迷你游戏了，这回是鬼童丸召唤毒虫把大家包围了起来，关键时刻油女站了出来运用忍术开始杀虫（以毒攻毒，这回可找对人了）。这次的迷你游戏是用触控笔不停地点飞向油女的毒虫，成功后，油女自然向大家炫耀了一下自己的“寄坏虫之术”。



第三版面这个地方要蹲下用拳把巨石打开才能取得里面的飞行道具。而后面的则需要把巨石打至屏幕最右角，踩在它上面就可以跳到上面过版了。

守护这片秘林的是BOSS鬼童丸，他和次郎坊一样也是有两种形态，第一种奇弱无比，放两个奥义再补几拳就能消灭掉。变身后的他就要麻烦许多，首先是骑着一个巨大的蜘蛛，在防止小蜘蛛骚扰的同时，要跳上台阶攻击蜘蛛两边的腿。等把八条全部破坏后鬼童丸才掉下来与主角单挑，对于他的秘奥义大可不必理会（好象每次都是这样啊，敌方BOSS的秘奥义都是那浮云……）跳到上方的台阶上，他的弓箭就打不到了。他还会放各种暗器，稳妥的办法还是在上面蓄满查克拉后再下去发泄在可怜的BOSS身上吧。过关后阿凯也加入队伍，以后在副主角中就可以使用他了。



第四话：潜入！洞穴的陷阱！

本关是多由也藏身的洞穴，还好路不算麻烦，一直向下潜入就可以了。半途的小游戏是由鹿丸用影真似之术挑战多由也，和第一关的玩法一样，其实就是“连连看”啦。在第二个版面要注意移动的钉版，慢慢跟着它们移动，找时机再闪过去，可以利用其中两个钉板移动的时间差接到1UP。紧接着要冲过一片下落的钉版，再迅速跑以躲开滚石的重压，途中遇到的敌人用上键+Y键打浮空或者跑步中按Y键击倒即可，不要慢慢打死，否则一定来不及回避巨石的。关底的BOSS多由也防御力很低，用连续技就能对她造成很大伤害，她会召唤灵，不过动作单调很好躲开，而对付变身后的她就多多使用奥义吧。





第五话：白银，雪上对决！

这是左近守护的雪山，想到下面艰险的道路，鸣人一行现在可没有心思来欣赏这美丽的雪景。开始就能接到飞行道具クナト，好好利用它，



在行走的过程中时不时发一个用来探路，当心沿山坡滚下的雪球还有从上面扎下的冰锥就可以了。走到半山腰牙和左近开始决斗，这回也是用触控笔来点击左近的身体从而攻击他，完成10次后（这个比较难，可以说是很难成功的）牙使出奥义“牙通牙”将左近打倒。大家也都知道，其实他只是战略转移嘛，会在关底再碰到他的。

下一版面是难度极大的滑雪，要通过这里首先要练好如何刹闸（按左键），还要掌握好右键加速的使用，有些地方是必须用右键加速再配合二段跳才能过去的。幸亏中间有个1UP可以吃了以后反复练习，不过怎样吃到也是要花费脑筋想一想的。在后面接到一连串的木叶标记后就紧按右键准备冲刺两段跳跳过最后的考验吧。在雪山的尽头果然左近在等着我们，但没想到他居然那么弱，一下来逼着猛打就行了，然后等着他变身吧。可是变过身以后依然可以逮住他猛K，左近使用奥义时用二段跳躲一下然后照旧吧。看来只是靠着天险来吃饭的家伙啊！打败了他之后音忍四人众已经全军覆没了，向着大蛇丸的老巢挺进吧！

第六话：迷之敌

从这话开始，主角只能用鸣人，不过没关系，其实他的实力是主角里最强的。这一关像



个巨大的迷宫，前进时要注意起指示作用的箭头。具体的路线不好叙述，这里就提示一下要点吧，在第一版面的右上在一列若隐若现的台阶上边有1UP，然后在有着许多传送带的地方，正确的道路在左下角有箭头处，然后再折向右上方的出口。过了版面鸣人遇到了一个黑影人，不过看身影似乎很熟悉，果然把他击败后看见了长相，居然是……佐助！原来他为了变得更强接受了大蛇丸的秘药，等鸣人再要问清楚的时候，他却不愿多说，闪人了。不要紧，谜底在关底自然会揭开的。

第二版面中弥漫着紫色的烟雾，在有烟雾的时候十字键的操作是相反的，可以等它散去后再前进，出口在左上角，在连跳了几个若隐若现的台阶后可以在一个固定的台阶上稍等一下再接着跳，对跳跃比较敏感或者反应快些的玩家来说应该还不算困难。在关底佐助嚣张地声称要和鸣人一决高下，其实佐助仍旧不禁打，



即使变身成为咒印2状态也轻易被鸣人打败，不过千万不要被他的奥义击中，一下半行血就没了。（还是上去用连续技攻击配合奥义就行）经历了失败的佐助终于认识到自己的力量还不足（废话，谁让你不是主角啊！），现在应该团结起来为了和平共同讨伐大蛇丸！于是大家带着必胜的信念向着最后的目标前进！

第七话：决战！我决不放弃！



如果说上一关是对你反应的考验，那么本关绝对的能考验你的忍耐力，敌人猛然一下子比前几关强了许多，所以最好在选副主角的时候带上春野樱，毕竟有HP回复的奥义啊，血少的时候救等等，使樱能够使出给自己填血的奥义（不愧为木叶之血库）。本关中出现的黑白相间



服装的忍者不但会使クナト而且速度极快，一个翻滚就到了身旁，令人防不胜防，建议将他打倒后就站在他躺下的地方不断挥拳直到消灭为止。对其他敌人也要这样，尽量把敌人全灭后再前进。本关攻略的要点就是一个“忍”字，不要急于求成，要有耐心，反正是最后一话了，一步一个脚印绝对没错的，相信最后的胜利一定是我们的！通过第二版面后会遇到大蛇丸。这时，我爱罗站了出来运用拿手的沙漠技巧与之周旋……这个游戏就是用触控笔点击大蛇丸所在的位置，我爱罗就会对其进行流沙攻击，当攻击到规定的次数后，我爱罗使用奥义——砂瀑送葬将他击败，胜利的话能自动回复满HP。

第三个版面中开始会遇见一大群速度很快的忍者，建议用个能攻击全体的奥义把他们灭了吧，一直向右走把石头打开后进去有一条命和两个药箱，然后再返回向上。通过房屋的时候小心上面会射下利箭。然后又会碰见一群忍者，还是用上次的方法干掉他们吧。前进的路上会遇到一堆箱子，打掉右上角的一个会得到一个药箱。

第四个版面开始就有3个药箱，不要高兴得太早哦，后面是很难跳过去的木桩群，掉下去后又得从头再来，所以还要看各位的跳跃能力了。跳到尽头后BOSS大蛇丸已经等候鸣人一



行多时了。二话不说，为了木叶一族，开战吧！谁知这场战斗竟然如此艰苦，不但不能用两位副主角的奥义，而且鸣人对他的攻击竟然完全无效，难道木叶的灭亡是天意……当鸣人在大蛇丸面前倒下，意识渐渐模糊的时候，耳边想起了雅典娜的声音：星矢，为了正义，站起来啊……（旁人均倒！）哦，不好意思，错了，是两个声音呼唤着：“鸣人！站起来！”此时又是触控笔登场，必须快速逆时针在符咒上画圈，这样在查克拉槽满后（手画得好累啊），九尾化的鸣人出现了！现在鸣人的力量和速度都暴增，对BOSS的攻击终于有作用了。不过对付大蛇丸还是没有什么很好的方法，反正偶是先用“上键”+“Y键”用勾拳抵着BOSS到边打，然后逃避，再把查克拉蓄满后发奥义慢慢磨死他的，但是必须在发奥义时把查克拉槽蓄到第三层，只有“螺旋丸”才能对他造成一定伤害，当大蛇丸没血的时候兜还会出现为他补一次血，不过最终还是倒在代表正义的鸣人面前，从此木叶回到了以往的安 静，火影的精神也永远流传……通关后的二周目里可以使用自来也了。



后记：笔者接触《火影忍者》时间并不算长，但却被它的剧情深深地吸引了，自信乐观的鸣人、有着悲惨身世的宁次、冷酷的佐助、自小倍感孤独的我爱罗，这些形象鲜明的角色都给我留下了很深的印象。火影的剧情从一开始就决定了故事必将十分曲折。每个人都有着悲剧的色彩。因幼年的痛苦，家族的灭门，能力的歧视等各种原因，他们从忍者学校毕业的那一天起，便决定了将为自己的命运奋战到底，大概这便是忍者的命运吧。

文 无踪之雾&舔瞎乌贼 编 铭风



任天狗

Nintendogs

NDS

◆Nintendo◆SLG◆2005年4月21日◆日版

◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无对应周边

宠物是现在都市人的最爱之一，小区中宠物狗狗俨然已经成了一道风景线。以创意丰富著称的任天堂看准了这个卖点，在年初透露了《任天狗》将要发售的消息。这款游戏充分发挥了NDS的3D机能，也充分利用了触摸屏的优势，不仅生动地刻画出狗狗们的可爱之处，而且能让玩家充分体验养育自己宠物的乐趣！甚至一些平时不玩掌机游戏的在看到游戏预售时的图片后，纷纷表示无法抵御可爱狗狗的诱惑，一定要第一时间入手，这从一个侧面也说明了任天堂的创意是多么的高明。笔者有幸在21日入手了这款游戏，几天下来对于狗狗的养育已经颇有心得，不敢私藏，这里就拿出来和大家分享。

《任天狗》分为三个版本，分别是：《腊肠和朋友们》，其中包括的狗狗有：迷你腊肠犬、迷你史纳沙、德国黑背、 约克夏、巴哥。《吉娃娃和朋友们》，其中包括的狗狗有：吉娃娃、西施、查理斯骑士王、拉布拉多猎犬、比格猎犬。《柴犬和朋友们》，其中包括的狗狗有：柴犬、苏格兰牧羊犬、威尔斯柯基犬、迷你笃宾犬、迷你贵宾犬。类似《口袋妖怪》，《任天狗》的三个版本之间的区别只是游戏初始时可以选择的小狗不同，但是即使在一个版本里，每种狗狗都可以通过特定条件得到的。

基本操作

本作所有的命令用触控笔都可以完成，其他键在个别的地方能够用到，比如十字键在溜狗时可以左右移动观看地图，A、B、X、Y键在房间里能够放缩画面， 配合十字键后更可切换视角看清房间的布置摆设和窗外的景色。

呼唤指令

在屏幕中央，以一个圆形标志来表示。呼唤狗狗把它们叫到身边来进行近距离的亲密接触，可以爱抚以及训练它们学习技能，当然也能够使用各种道具来喂养、逗弄狗狗。



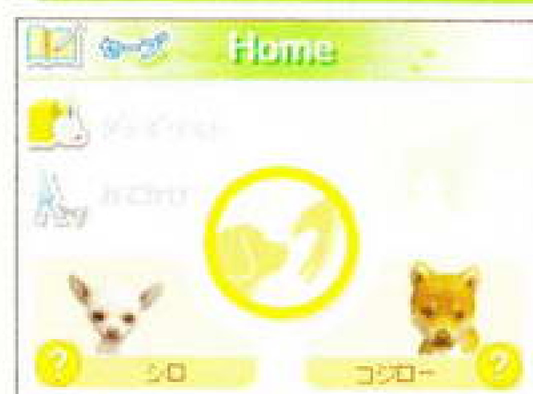


刚进入游戏后可以选择开始游戏，也可以看到一段三个版本的各自主打狗的广告。然后会给你50W来选择一只你中意的狗狗，选择好种类后还可以挑选它的性别以及毛色，除了吉娃娃有4种颜色外，其它每只狗狗都有三种毛色（不要想一上来就同时养两只，因为每只狗狗的价格都是多于25W的）。等全部选定后就要给它起名字了。这时你要对着麦克风说出你想给它起的名字，最好距离麦克风15cm左右，这样可以使呼气的影响降低。至于语音嘛，不管中文、英文、日文，甚至连敲打声、口哨声也都可以。如果狗狗听明白了，头上便亮起黄色的灯泡，如果没能听懂的话则会显示大大的问号，只要连续三次让狗狗都明白你所说的口令，狗狗就记住了名字，以后在游戏中只要你叫它的名字，它就会“汪、汪”地跑到你跟前回应哦（24小时之内系统还会让玩家重复一次宠物的名字，说对了狗狗就会彻底记住了自己的名字，说错了的话会使它忘记原来的名字，也可以说是提供了修改名字的一个机会），然后就是正式进入游戏了！

菜单篇



Home菜单

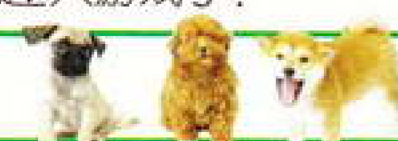


正常游戏时机器上屏显示狗狗在房间里自由活动的画面以及日期时间，触摸屏显示菜单的主要选项。

セーブ：存档。这个就是所有游戏通用的存档选项，相信不用偶多介绍了吧。

グッズリスト：道具菜单。使用各种道具，从运动类道具，趣味玩具，饰品类道具，食品及日常用品，音乐类道具，时钟，其它物品。

おでかけ：外出菜单，可进行各种各样的其他活动。



外出菜单解说

ショッピング：购物。可前往各种商店。



散步：带着狗狗到街上散步也是游戏的重头戏之一，在下文会有详细介绍。

通信：与附近的玩家换狗狗与道具，还能在一起玩耍。

大会：带着自己最得意的狗狗去参加各类竞技项目来争取奖金增加自己的收入，也是游戏中惟一的经济来源。（倒卖道具的钱不算^_^）

商店介绍



グッズショップ：物品商店。购买各种道具，不过种类不多，大多数道具还是靠逛街时得到。

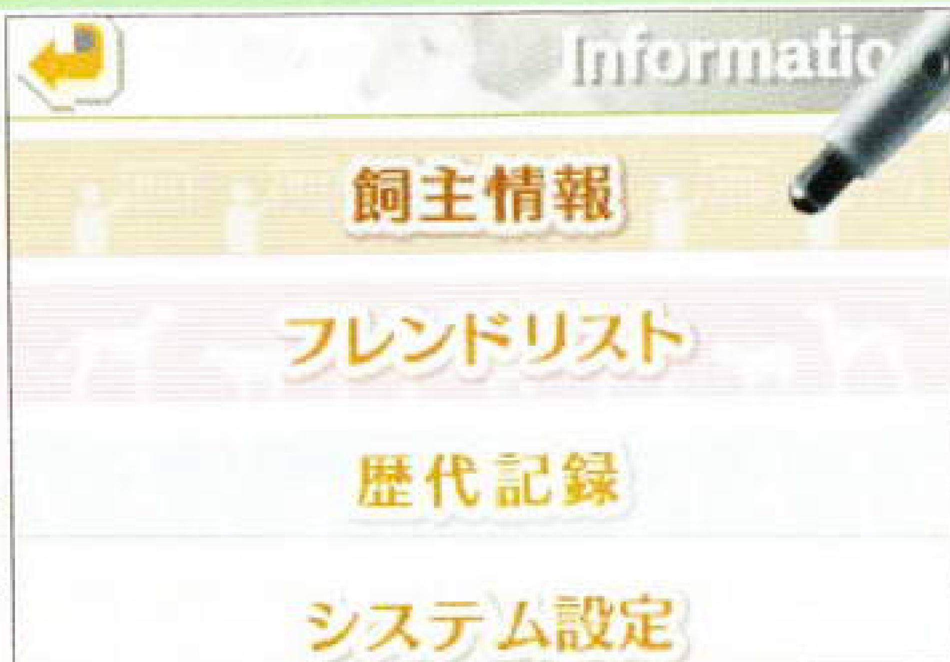
リサイクルショップ：回收店。卖道具，所有的道具都能卖，多余的非一次性道具就换钱好了，像各种抛投类道具等。

ケンエル：宠物店。可以买狗狗，还能看见三个版本各自主打狗狗的风采。

ドッグホテル：在宠物旅馆里有四个选项，分别为：あずける（寄养）、ひきとる（领回）、いれかえ（将寄养在旅馆的狗狗和家里的交换）、子犬をゆずる（弃养狗狗）。宠物旅馆里最多能寄养5只狗狗，再加上家里的三只，一共就等于能同时养8只狗狗。

レフォームショップ：改建商店。能购买新的房间，不过得施工两天才能建成。和室（0W）、アーリーアメリカン（25W）、デザイナーズマンション（50W）、アパソスタイル（75W）、桌上空间（1000W）、宇宙空间（3000W），买过的房屋可以任意更换，不过也需要两天时间。

情报菜单



饲主情报：显示饲主的基本资料以及与宠物的亲密度和饲主目前称号。

フレンドリスト：与朋友的通信记录清单。

历代记录：狗狗参加历代大会获奖情况的记录。

システム（系统设定调整）：可以进行省电、麦克风灵敏度、时钟以及自动搜索邻近玩家的设定。

养狗完全指南

狗狗的资料

点击狗狗头像出现一个摄象机状的标志，表示进入了观察模式，在这个模式里可以详细观察狗狗的平时各种小动作，也可以用口令控制它的动作。点击它的名字时就进入了狗的状态。

DOG'S STATUS

クー 名字 性别 ♀
チワワ 犬种
飼主 ニンキチ 主人名
ふれあった時間 0:36 亲近时间
毛なみ きれい(長毛)
おなか ふつう
のど かわいている
食べたもの ドライフード
芸リストをみる 已经学会的技能
大会の成績をみる 参加过大会的记录

毛发的种类，分为毛发颜色和长短毛发。	
とてもきれい	十分干净
きれい	干净
ふつう	普通
よごれている	脏

口渴程度	
うるおっている	不渴
ふつう	普通
かわいている	渴

饥饿程度	
まんぷく	饱
ふつう	普通
すいている	饿

食物的品种	
ドライフード	固体食物
ウェットフード	流体食物
なんこつあげ	脏东西

※注意：其中的ふれあった时间不是指已经饲养过这只狗狗的时间，而是陪狗狗单独玩以及训练狗狗学习技能的时间（不包括散步时间）。

技能的学习

技能学习的方法也和教它认自己的名字差不多。只要用触控笔点击屏幕或狗狗身上让它做出相应的动作后再对着麦克风来录音进行谆谆善诱，就能让它做出蹲下、卧倒、倒立、四脚朝天等等各种有趣的动作了。

学习技能时首先要用触控笔指引狗狗做出将要学习的技能动作，当它成功地做出后，触摸屏的右上角就出现一个灯泡，赶紧点击一下灯泡，这个时候就能够进行录音了。趁计时针走完一圈前对着麦克风说出这项技能的语音，说完后如果狗狗头上有亮灯泡，表示狗狗明白了这个技能；而出现问号表明狗狗不理解刚才的语音；这时只有重新再来一遍。当狗狗连续明白了三到四次，它就学会了这个技能，以后每当玩家说这个语音的时候，狗狗就听话地表演技能了。然后给才学会的技能起个名字保存起来吧。学会的技能在狗狗的技能列表里都会显示出来。每天每只狗狗能够学习三或者四个技能，而一只狗狗最多只能学会14项技能，如果想把以前学过的某项忘记，在技能列表中删除相应的技能就可以了。开始学习技能会觉得比较困难，很多时候半天都学不会一个，所以你要耐心的教，当看着心爱的狗狗和自己从陌生逐渐越来越亲近，当然成就感也会由然而生。



基本技能



（有些动作分左右，算是两个不同的技能）
打哈欠：用触摸笔摸狗狗的鼻子就能使它打哈欠。
招手（おて）：坐下后再向上拉高它的手。
趴下（ふせ）：坐下后再摸它的头，再反复向下拉。
躺下（よこたわる）：趴下后再左右推它的身体。
四脚朝天（ゴローン）：躺下后再推动它的身体。
转圈（おまわり）：拉住它的尾巴，然后拉给它看。
跳跃（ジャンプ）：正面四脚站立时触摸上方空白的地方。
立正（チンチン）：小狗招手后，再拎起它的手向上直到小狗起立。
坐下（おすわり）：用触控笔摸小狗的头再反复向下拉。
后空翻：先让狗狗坐下后再说出跳跃的指令，狗狗就会来一个漂亮的后空翻。
特别技能：这些技能得先使狗狗头像旁有摄象机标志进入观察模式时耐心的等待狗狗自己做出动作后点击右上角的灯泡才能学会。这样的技能有：摇头、搔痒、嚎叫、嗅地板、刨地板、打哈欠、伸懒腰、摸鼻子、趴着舔毛、坐着舔前腿毛、坐着舔后腿毛。

带狗狗散步



现实中的狗狗在家里呆的时间长了总会觉得闷的慌，还可能会发脾气，游戏中的狗狗也是一样。散步这项指令就能带着心爱的宠物出去透透气了。选定了要带狗狗散步指令后，要先确定散步的路线地图左下角的黄色槽其实代表狗狗的体力，体力没耗完的情况下画出散步路线，起点终点都必须是家里。开始狗狗的体力很少，只能在家周围走走，经常散步的话会增加它的体力，以后也就能走的更远。地图上的问号表示会出现事件，要么获得道具或者和其他狗狗相遇。所以要尽可能多的走过有问号标志的地方。想确定一条完美的路线是要在体力的限制下经过缜密计算的。如果不小心定错了路线也不要紧，看到橡皮的图标了吧，可以把路线擦掉重画的。很方便吧？擦除路线还可以用触摸笔点击一下画过的路线上，这样就能在该点处开始重新画后面的线了。看起来很复杂，散起步来其实很愉快的，不要嫌麻烦就不带狗狗出去玩了哦。

经过地图上的问号地点时会发生随机事件，道具当然是照单全收了，如果遇到其他狗狗就要注意了。松开狗狗的皮带后，如果对方的狗狗很友好，两只狗狗就会很亲密地在一起玩耍一下，而且有时的动作很亲密哦；如果踏入了别的狗狗的领地就有可能触怒到对方的狗狗，则会引起纠纷甚至和我们的狗狗大打出手……不对，是出爪。不过无论友好不友好，一定时间后自己的狗狗都会回到主人身边继续散步。不过，狗狗会对刚才的伙伴做出评价（狗狗竟然也会日语……）。



狗狗的评价	
あそんで ごきげん	玩得很愉快。
きになる	对刚才的伙伴有好感。
すこし きらい	那只狗狗比较烦哦。
だいきらい	非常讨厌！

地图上标记详解



公园：参加飞盘比赛前，一定要带狗狗在这里玩玩接飞盘游戏加强训练。有时候还会有陌生的狗狗来一起玩，有时候会遇到别的居民养的能力非常强的狗狗。本以为自己的狗狗已经很不错了，可是和这些陌生狗狗一起玩才发现天外有天狗外有狗啊。

运动场：参加障碍赛前，要在这里多练习。这里只要用触控笔带领狗狗通过障碍和隧道就可以。如果练习得多狗狗就会熟悉这里的场地，不用玩家过多操作，它便会自己去练习。在完成相应的比赛后，练习场地也会随着更新换代LEVER　UP。如果想在比赛里获胜。赛前一定要来这里多加练习哦。

折价店：散步时经过的商店商品价钱是不断波动的，但是总要比在家里天天叫外卖要便宜。而且路边商店经常会出现家里买不到的特殊道具，所以每次散步时顺便购物是要切记的。

小便痕迹：和现实中的一样，狗狗会不时在路边小便来划定自己的势力范围。当然，别的狗狗也会划定它们的范围的，注意不要误闯禁区。狗狗还会时不时的大便一下，为了保持环境卫生，还是点击一下“脏物”把它丢进垃圾袋里吧。

垃圾桶：有时候散步还会遇到各种垃圾，有袋状，盒状，惨羹冷炙等等，甚至能看见其中有日本料理家常菜。狗狗会呆头呆脑的上去品尝一番。有时在吃过之后发现不对味，不但会惨叫，还用哀怨的眼神看着主人。所以遇到这个情况要保持冷静，赶紧牵着狗狗的绳子反复往前拉，有时候狗狗还会执意回头想吃，为了它的健康，暴力地拽它离开吧。。

关于散步



不知大家有没有注意过散步时四周的场景，各种细节做得十分到位。例如白天和晚上就会有不同的光线。有时候在街道上还会听见牛的叫声也很是有趣。而牵狗的时候也有一些细节，如果将把手向后拖，狗狗会慢慢地溜达；如果将把手前拉，就会拖着狗狗快跑起来；快跑的时候拖动把手，还会把狗狗拉得立起来，很真实吧？不过一到发生事件时狗狗就会大叫两声然后“汪”的一声冲出去……散步结束回到家后狗狗也会再次开金口发出感慨。

まんぞく	满足
ごきげん	快乐
すこし つかれた	有点累

如果散步时狗狗的体力全部消耗了，它就会表示觉得累。散步后如果狗狗的毛脏了，就会影响心情和健康。在商店买到清洁剂和毛刷就可以给狗狗洗澡了。注意清洁剂和毛刷需要根据狗狗毛发的长短来选择。洗澡时只需用触控笔在狗狗身上涂上泡泡，在用水冲净，就会让狗狗容光焕发了！

散步的时候一定要全神贯注哦，因为可能随机在路边看到地上有礼品包，发现以后要眼疾手快把绳索的手柄往回拉使狗狗停下来去拣起礼品包，里面会有各种各样平时很难见到的稀有道具，往往这样拣到的道具要比在问号事件中得到的道具要好很多呢。所以散步的时候也不能放松哦，要仔细观察，经常看见了东西却因为手不够快而错过珍贵道具的话，那就太可惜了。（拣到道具后会在散步路线的旁边显示礼品标志，而问号实践的物品标志是在路线上）。



狗狗竞技大会

参加比赛是本作经济来源的主要方式，要养活狗狗就一定要在比赛中取得前三名，从而获取奖金来维持日常生活，比如购买食品、道具、房屋等等。每只狗狗每天能参加三次竞技大会，如果进入前三名的话下次就能进入更高级别的赛事，否则则会降一级到低级赛事去。每次玩家的宠物出场前解说员都会报出目前其它狗狗得到的最高点数，以及要进入下一赛事的最低点数，可以做为比赛前的参考。比赛前要多带狗狗到运动场或是公园训练，这样在正式比赛中才会有好的成绩，不同级别赛事的难度不同，奖金自然不一样，级别愈高就愈丰厚。所有比赛都分成五个级别，下表是所有比赛名称日英中文对照以及冠军奖金。



比赛级别名称	简介	冠军奖金
チャンピオンシップ	CHAMPIONSHIP（王者级）	300000
マスターズクラス	MASTER（大师级）	200000
エキスパートクラス	EXPERT（专家级）	150000
オープンクラス	OPTION（入门级）	100000
ビギニング	BEGINNING（上手级）	50000

ディスクドッグ大会



飞盘大会，接飞盘想必大家小时侯在公园里都玩过，不过现在可是让狗狗去接它。在规定的60秒内让狗狗接住玩家抛出的飞盘就能获得P值（相当于分数），P值是以飞盘飞的距离来计算的，当然狗狗必须接到飞出的盘才有分数，不然只是白白浪费时间而已。场地是由是各种颜色的草皮组成的，飞到不同颜色的草皮上代表不同的得分，其中深绿0分、浅绿1分、浅黄3分、橙黄5分、红色7分、蓝色9分，狗狗跳起接到飞碟的话得分会加一分（其实抛得远的话狗狗都是跳起接的）。最初的比赛不要把飞盘扔的太远，没有接受过大量训练的狗狗是接不到的，而且开始狗狗接到过飞盘后只会慢慢的小跑回来，这样就浪费了很多时间。这项比赛笔者是最有心得的，已经拿到了王者级的冠军，说一下偶的经验。



首先抛飞盘一定要先按住飞盘的中央，不要往两边偏，这样就保证了飞盘抛出时一定是水平出手（学过物理的都应该明白这点，这样风的阻力对飞盘的影响是最小的，不是所谓要画对角线才能抛远，想想自行车选手为什么骑车时要弓着腰保持流线型就会知道了）。其次出手时触控笔要迅速向上划一道并且尽快松开，这样飞盘基本上都能以很高的速度水平飞出去。偶不知道最多飞出10.3M算不算远，反正偶用这种方法基本没有低于9M的，要知道这已经足够，9M的时候狗狗跳起来接就是最高的10P了。还有盲目地比飞得远是没有意义的，因为飞得远狗狗就必然要跑远去接，来回只是增加跑步距离浪费时间，所以最好的抛距是9M。抛距确定下来了，然后我们再来讨论精确的时间算法，首先偶测试了一下偶的狗狗（已经训练得蛮好了）接到在9M的飞盘从抛出到回来我拿到手里一共用了12秒多一点点，这样算下来60秒的时间最多能够来回5次（在全部接住不失误的情况下），加一起就是10P×5=50P，50P夺得王者级的冠军是足够。但这难道就是极限了吗？当然不是！那么这里的玄机在哪里呢？答案是：合理利用规则。因为规则定的在时间结束之前抛出的飞盘，即使接住时超时了都算有效，那么我们就可以利用这个规则来增加我们的P值。在经过计算后笔者得到一个理论上的最高值：58P。多出来的8P哪里来的呢，就是在抛过4次得到40P以后的第五次出手要悠着点，让狗狗跳起接到9P的即可，赶紧跑回来能节约出1秒钟的时间，就在这最后一秒用尽全力抛一个10P的吧……虽说得到58P只是理论上的可能（在偶的狗狗训练等级的基础上，不排除还有更强的玩家培养的宠物），但是在第五投得到2～3P还是很容易实现的，所以基本上都能到50P以上。



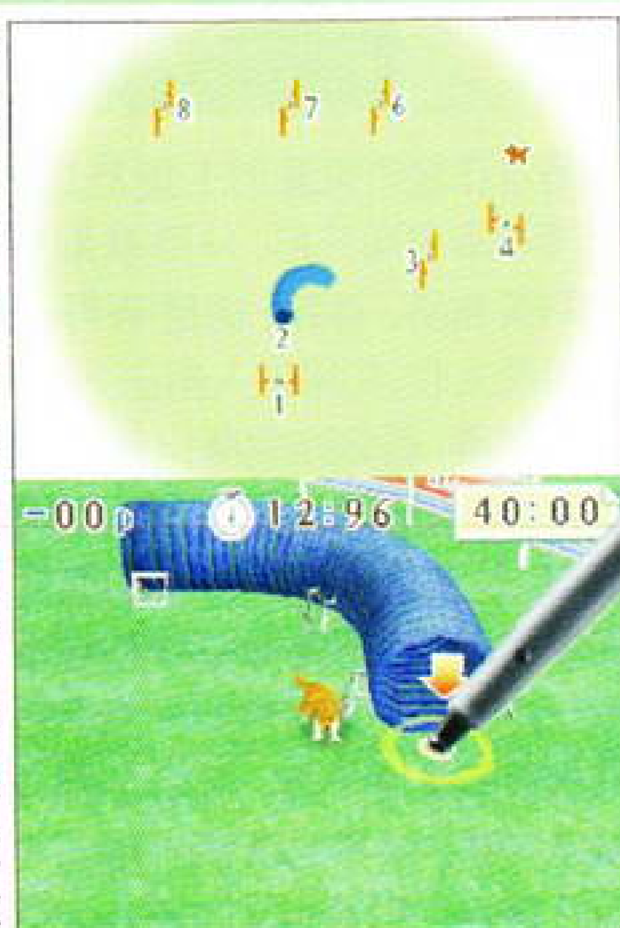
アジリティ大会



机敏大赛中要在最短的时间内用触控笔指引狗狗通过各种障碍，并且减少被扣的分数，从而获得名次。这项比赛的顺利通过方法就是要练习练习再练习！点击屏幕的某处，狗狗就会朝着指定地方跑去，点击障碍它就会自己想办法过去，当然还是得靠触控笔的指引。开始狗狗很多动作都做不好，而且在有的障碍前还会害怕，站住不前，经常会被扣分。所以就得在训练场泡着，别狠不下心，每次练习都要到狗狗累得不想再练为止。要想赢得好名次，练习优秀的基础上还要尽量减少比赛中的操作失误，这也是导致扣分过多的重要原因。相反的是虽说时间越短越好，但感觉在比赛中时间反而是被忽视的，在稳的基础上再求快吧。

比赛中的设施有：单栅栏、双栅栏、走管道、过跷板、绕木桩。

单栅栏在比赛中只要狗狗有训练过就一定能跳过去；跳双栅栏则需要训练狗狗跳的更远才行；管道是所有障碍中最好通过的，只需点击管道的入口出再用笔顺着画就可以了；在过跷跷板时得注意了，如果直接让狗狗走过去的话基本上都是MISS，为什么呢？因为跷跷板的尾部必须着地才算有效通过，通常狗狗都是还没等它落地就跳了下去。看来这个工作只好靠我们手工操作了，在狗狗通过跷跷板的中心后，要赶紧用触控笔点击跷跷板的头，使它翘起来，这样狗狗就能顺利的通过了。而对于绕木桩时一定要从第一和第二根木桩中间进入才算数，否则一定也是MISS。所有的障碍多练几次后，玩家只需要障碍的入点它便会自己去练习了。



ドッグコンテスト大会



狗技能大赛，这项比赛是根据解说员的口令提示来完成动作即可，然后根据三个评委给狗狗表现的打分，得出的平均分就是最后成绩，难度可以说是三个项目中最低的，只需听指挥就行了，学会了基本技能就可以来参加，就可以轻松获得奖金哦。比赛的第一部分是规定技能的表演，而第二部分是自由表演技能，这时就可以表现出自己特训的成果了，来几个后空翻来恇住评委们来获得高评价吧！

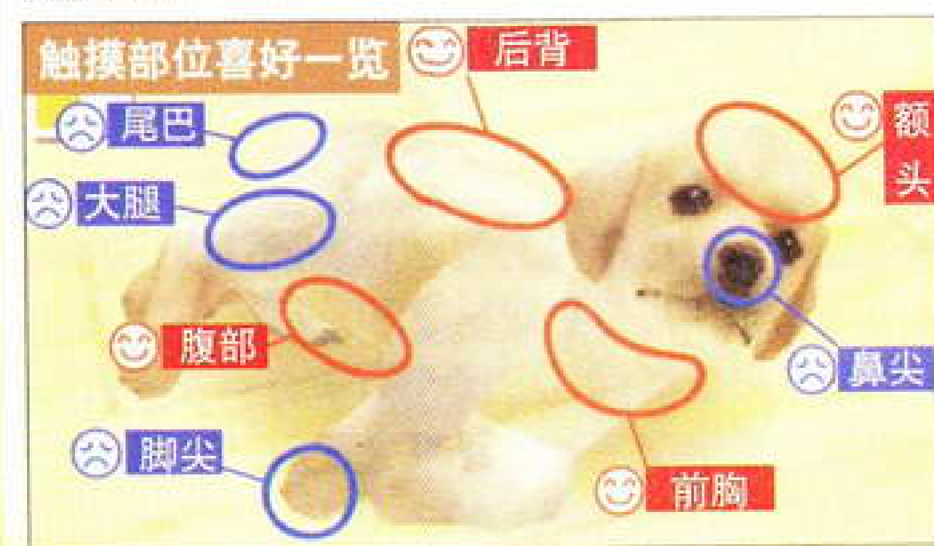


大赛全动作	
おて	招手
ふせ	趴下
ゴロン	四脚朝天
おまわり	转圈
ジャンプ	跳跃
チンチン	立正

投入感情进行育成

由于本作是一款比较真实的育成游戏，和普通游戏不同，并没有什么通关和游戏限制。玩家要做的就是用平常心来慢慢游戏。如果你好几天不理小狗后（如 4 天不玩），再次开机，小狗会饿得很颓废地趴在地上，身上很脏还有恶心的苍蝇。这时给它洗澡要涂好几遍沐浴露，第一遍擦出的泡沫还是黑色的。可说只当本作是游戏而不对小狗注入感情是体验不到乐趣的。

这里大家可能会想到更改系统时间不就行了，游戏嘛总有招可对付，可惜游戏中这个作弊方法是行不通的。游戏开始默认了初始时间，改过后可能会让系统紊乱……好好对待自己的狗狗吧。





戏说道具篇



商店里卖的道具只是很少的一部分，很多有趣的东西只有在散步时才能得到，有时折扣店里也会卖一些新奇的玩意儿。每项道具都有详细的说明介绍，上屏则显示道具的全方位图象。

运动类道具：这类物品都是能让狗狗运动起来的，说白了都属于抛接类物品，大到足球飞盘，小到色子、骨头都远远的抛出让狗狗去接，然后它叼回来给玩家，再抛再接，狗狗强壮的身体都素这么锻炼出来的！



趣味玩具：这些东西比运动类的物品要有趣不少，有吹泡泡的道具，有气球，跳绳等等。很多都用到了触控屏的特性，不仅让狗狗玩耍得愉快，连玩家都能乐在其中呢。狗狗跳绳时动作的滑稽，把气球扑炸了时的惊恐都表现得活灵活现。



饰品类道具：顾名思义都是些打扮狗狗用的小饰品啦，像戴在脖子上的项圈、系在颈上的蝴蝶结、戴在眼上的各种酷酷的眼镜、风格各异的帽子甚至狮子王的头饰，看了以后都会让玩家忍俊不禁。



食品及日常用品：这项道具里面包括了食品、饮料、沐浴露、洁毛刷等等日常用品。这些在商店中都可以买到。食物和水在狗狗饿或者渴的时候就得靠它们了，一般情况下每天喂三顿足矣，其实即使几天不喂狗狗也没有什么大碍的，因为没开机器嘛。食品拿出来以后无论狗狗是否已经食用完，收回去后都会不见，再使用就是新的另一份了。每次散步回来如果狗狗累的话喂它些水喝吧。像肉棒、饼干一类的零食在喂狗狗的时候特别有意思，它们可是会争抢的，而且有些性格活跃的狗狗还会跳起来把玩家手上的食物抢走呢。而洗澡的时候就得用上沐浴露了，先给狗狗身上涂满，过一会儿屏幕右上角淋浴冲头标志会闪动并发出“叮”、“叮”的响声，这时就可以直接点击冲头的图标给狗狗冲洗了。洗完澡后再用毛刷好好的给狗狗梳一梳。梳理毛发时不一定非要从上到下梳理，只需过上一段时间系统便会显示梳理完毕，打理好后的狗狗毛色会闪闪发亮，看上去使主人的心情也会变好哦！在这类道具的最下面有着介绍这款游戏一些基本玩法的书本道具，游戏制作者也真是体贴。

音乐类道具：游戏开始的时候自带是一片空白唱片，这可以自己录制各种语音在房间里反复播放，右边的滑钮是控制唱片播放快慢的，把滑块拨到在最下面可以相应的多录些时间了。随着游戏的不断进行能得到各种音乐的碟片，在房间里听着音乐、逗弄着宠物是何其快乐的事情啊，有的音乐在播放时声音会突然变调，不但玩家吃一惊，使得狗狗也会一震哦。

时钟：可以使上屏显示各种样式的钟表。

其它物品：这类道具都是些很奇特的东西，像木片、靴子、卫生纸、玻璃瓶、储蓄罐等等。这些大部分也都可以都可以丢给狗狗玩，有些东西狗狗会很喜欢，叼着它们来回转悠，而有些丢给狗狗，它们会很恐惧地逃开。比如腊肠狗的照片，一抛过去，狗狗就会立即跳开，然后还会试探性地接近。有些东西是易碎品，一抛出去就会摔破，像储蓄罐和古老的壶，后者能卖到几W呢，不能白白丢掉啊。而像遥控直升机是可以用按键操作的，十字键用来控制上下左右，A键是飞行，L键则是转换成直升机第一人主视点，还能看到狗狗们望着自己露出奇怪的表情，真是有趣。狗狗们的表情及动作在这里表现得淋漓尽致，不得不佩服老任对NDS机能的运用。



任天狗各版独有道具表

柴犬版	
运动类	红黄骨，水泡飞碟
玩具类	公主的玩具车
饰品类	鹿角帽，绅士帽，蓝色高跟鞋
音乐类	柴犬特色音乐盒，ぬけがら
时钟类	每版一款独有的电子钟



腊肠版	
运动类	红骨，中间有个洞的飞碟，镖靶飞碟
玩具类	玛里奥玩具车
饰品类	后冠帽，咖啡色皮鞋
音乐类	腊肠特色音乐盒，波见
时钟类	每版一款独有的电子钟



吉娃娃版	
运动类	蓝骨，钟型飞碟，薄饼飞碟
玩具类	库巴的玩具车
饰品类	皇冠帽，蛋糕帽，红色高跟鞋
音乐类	吉娃娃特色音乐盒，ささやかな贈り物
时钟类	每版一款独有的电子钟





三版共有道具

牛仔帽，鸭舌帽，书家帽，草帽，Mario&Lugi兄弟帽，冷帽，海盗帽，博士帽，爆炸头帽，狮子帽

狗狗性格一览

在购买新的狗狗时能看到关于每只狗狗的性格，有的性格开朗，有的顽皮好奇，不同的狗狗适合不同的饲主，在选择的时候挑一只性格与自己相似的会比较合得来吧。



全性格一览	
气だてのよい男の子	脾气很好的雄仔，和主人很亲，做事非常执着。
性格の明るい男の子	性格开朗的雄仔，很讨人喜欢也很听话。
情热的な女の子	热情奔放的雌仔，会故意和你对着干，要耐心地和她相处哦。
阳气な性格の女の子	活泼可爱的雌仔。任性的家伙，要敞开胸怀来接受她。
わんぱくな男の子	爱搞恶作剧的雄仔，充满活力，不过似乎有多动症，一刻都不停地在动，喜欢跟人捣蛋的类型。
おっとりした男の子	老实稳重的雄仔，不会给主人添麻烦，非常喜欢睡觉。
やんちゃな女の子	撒娇调皮的雌仔，活泼并且好奇心的狗狗。
マイペースな男の子	以自己为中心的雄仔，不过安静文雅，很会讨主人喜欢。
怖いもの知らず名男の子	热血的雄仔，活泼好动并且还很顽皮，需要给予给多的关怀。
やさしい性格の女の子	性格温柔的雌仔，对谁都很友好，喜欢和人亲近的狗狗。
甘えん坊な女の子	被溺爱宠爱的雌仔，怕生但十分喜欢向主人撒娇，很可爱的性格。
がむしゃらな女の子	做事不计后果的雌仔，非常顽固的性格，需要要耐心地引导它。
爱情ゆたかな男の子	感情丰富的雄仔，害怕孤独，经常和其他狗狗打成一片。
天真らんまんな女の子	天真浪漫的雌仔，不过也是多动的性格。
のんびりやな女の子	安静贤淑的雌仔，文静文雅，不喜欢与其它狗狗发生摩擦。





宠物狗狗之恶趣味及不思议状况

1. 恐怖的身体指标：游戏中狗狗身体的某些器官和功能堪称无敌，就让我一一道来。首先是超强的体能，每半小时狗狗就能绕着并不算小的镇子一周，兜一个大圈没有超人狗的体力恐怕是做不到的；其次是具有迅速消化功能的胃，每过半小时即使不做任何运动躺在家里的地板上睡觉，狗狗们也会要进一次食、喝喝水，由此可以想象它们胃的能力是何其恐怖，完全可以去给国产的某胃药"吗叮X"作广告了；最后要说的就是狗狗们的宇宙霹雳超级无敌的大容量膀胱，这个堪称一绝！无论狗狗有多长时间没有喝水，只要带着它出去散步没走一小会儿，狗狗就能产出价格公道量更足的小便，而且做工精致童叟无欺，实在是令人敬佩不已，来来来，大家应该集体拜一个！



2. 可自动调节量的饭盆和食物：大家有没有注意到游戏中狗狗吃食、喝水时饭盆中食水的变化呢？经过笔者认真观察发现了一个不可思议的地方：当一只狗狗饿或渴的时候会将饭盆吃喝的底朝天，东西一点不剩，而当三只狗狗来吃喝同样一份食物或者水时每次居然都吃不完，这样就得出了一个结论：三只狗狗的食量还没有一只的多，当然——这是不可能的！那么我们就推导出饭盆或者食物具有自动的调



节功能，比起前者会令人信服些，但这也实在令人费解了吧。不过在现实中如果也出现这样的情况可为主人省下N多钱啊。

3. 强行中断狗狗便便：这个就是在狗狗们逛街的便便的时候用暴力强行拽牵拉着狗狗绳索上的吊环，就能强制结束其解决个人问题的行为(狗狗往往会惨叫一声，然后无奈地离去)。想必有经验的玩家看到以后会发出会心的一笑，没有经验的玩家就请自行领会了哈。这个这个，纯属个人的恶趣味……（众人：竟然如此虐待偶们可爱的狗狗，鄙视他！）

4. 神奇的沐浴露：在给狗狗洗澡时，我们如果在狗狗的非头部的任意部位反复的擦洗沐浴露，过一会儿就会发现在它身上的其它地方居然也慢慢的起了泡沫，难不成狗狗已经练成了传说中的“乾坤大挪移心法”？

5. 不用甩起的跳绳：大家知道玩跳绳时一定要甩起来才能用，而在游戏中为了让狗狗任意享受跳绳的乐趣，我们可以把跳绳在地上来回的拖来拖去，不必甩起来也能让狗狗跳得很开心，而且不会误把跳绳打到狗狗身上哦。



《任天狗》游戏心得



1. 预先判断问号事件：这里说的预先是指在狗狗发现前面有问号时立刻叫出的那个时刻，我们能判断出前方是得到礼物或是遇到别的狗狗。别说偶不厚道，早知道一点点也是好的啊。方法就是在狗狗停下来叫的时候看机器上屏的地图画面，看附近以前的小便标记有没有闪光，如果有闪光的话就说明会遇到别的狗狗，反之的话就是获得道具。虽说本贴士的实用价值不是很高，但总比悬着一颗心等待结果要强吧。

2. 在每次散步时随机拣到路边礼品包的次数是不定的，完全由RP来决定。RP不好时散步N次也碰不到一个，在笔者RP大爆发的时候一次拣到了四个！再加上问号事件获得的礼物，竟然在一次散步中入帐十个道具，而且价格都不菲。

3. 不知细心的玩家仔细观察过现实中的狗狗撒尿时的动作没有？（众人汗：这个BT又来了……）不是不是，大家千万不要误会，现在偶们讨论的是一个严肃的学术性问题。如果大家都认为狗狗在撒尿时都是抬起一条腿的话就大错特错了，实际上狗狗在撒尿的时候雌体和雄体的动作是不一样的：雄体撒尿时就像大家平时所认为的那样是一条腿抬起来的，而雌体则是把后面两条腿弯曲后半蹲下来便便的。这个生活中小小的细节在游戏中很好的体现了出来，游戏中狗狗撒尿后也会像现实中一样用后肢刨几下地用来遮掩，从这些微小的环节都可以看出老任在制作游戏时的认真细致。



4. 游戏中如果直接点击HOME菜单中召唤狗狗的选项，狗狗就会一起跑过来任玩家抚摸，但是如果养了不只一只狗狗的话，三条会一起过来，我们就不好挑出其中的一只来进行重点培养、亲密接触了。这时就要依靠呼唤了，首先在点击想要呼唤的狗狗的头像，使其上面显示摄像机进入单独观察的模式，然后再点击呼唤，

这样就能给玩家所心爱的狗狗单独吃小灶提供了机会。

5. 不得不提的触摸屏特性：当已经有物体在触摸屏上起作用时，再用另一个物体触摸屏上其它地方就不会再起到触摸作用，这是一次偶在狗狗散步时发现的。当时偶的左手下意识的按在触摸屏的左侧一点点，突然发现有礼品包在路边，想用右手拿着触摸笔使狗狗停下去拣，结果怎么点击屏幕都没有用，眼睁睁地看着东西从屏幕上过去。还大吃了一惊，以为触摸屏出现了故障，后来才意识到这点，切记，切记！

6. 删除游戏记录：在刚进入游戏标题时，下屏显示文字，上屏显示NINTENDO时，同时按A、B、X、Y、L及R键，系统会提示是否要删除记录，选择是的话就能重新开始游戏了。一定要慎重啊！

7. 高级指令的学习：必须先喊一个口令后再喊另一个口令才行，而不是用触摸笔让狗狗做出第一个动作然后再喊第二个口令，这样一定做不出的。比如让狗狗做后空翻这个动作就要先喊口令让它坐下，然后再喊跳跃的口令，这样它就会做出漂亮的后空翻动作。而如果先用触摸笔反复拉狗狗的头让它坐下再喊跳跃的口令的话，狗狗做出的动作就不是后空翻，而是先坐下，然后站起来做出跳跃的动作。

8. 亲密度达到2000、4000、6000、8000……时会增加一只别的版本的狗狗或者是一个隐藏的房间。现在发现似乎没有别的版本的主打狗，主打狗好象只有通信才能获得。

9. "饲主情报"中，饲主ポイント是指与自己狗狗的亲密度，可以通过给狗狗洗澡、梳理毛发、散步或者参加宠物竞技大会来增加。其中散步和参加竞技大会能够一次提升较高的亲密度。

飼主情報
EDIT
名前 てんどー
誕生日 08/25
コメント
飼主ポイント 00217
家にいる子犬 ♂ コジロー
すごい犬好き



10. 秘籍一则：开始新游戏的时候，任意选一只狗狗，把所有钱都换成道具，存盘退出。然后删除进度，当显示画面下面出现狗狗图案时候立刻关机，再重新开始游戏，选择狗狗之后看看道具栏……是不是道具还在啊？这样的话……我想不用我再说了吧。(^_^)

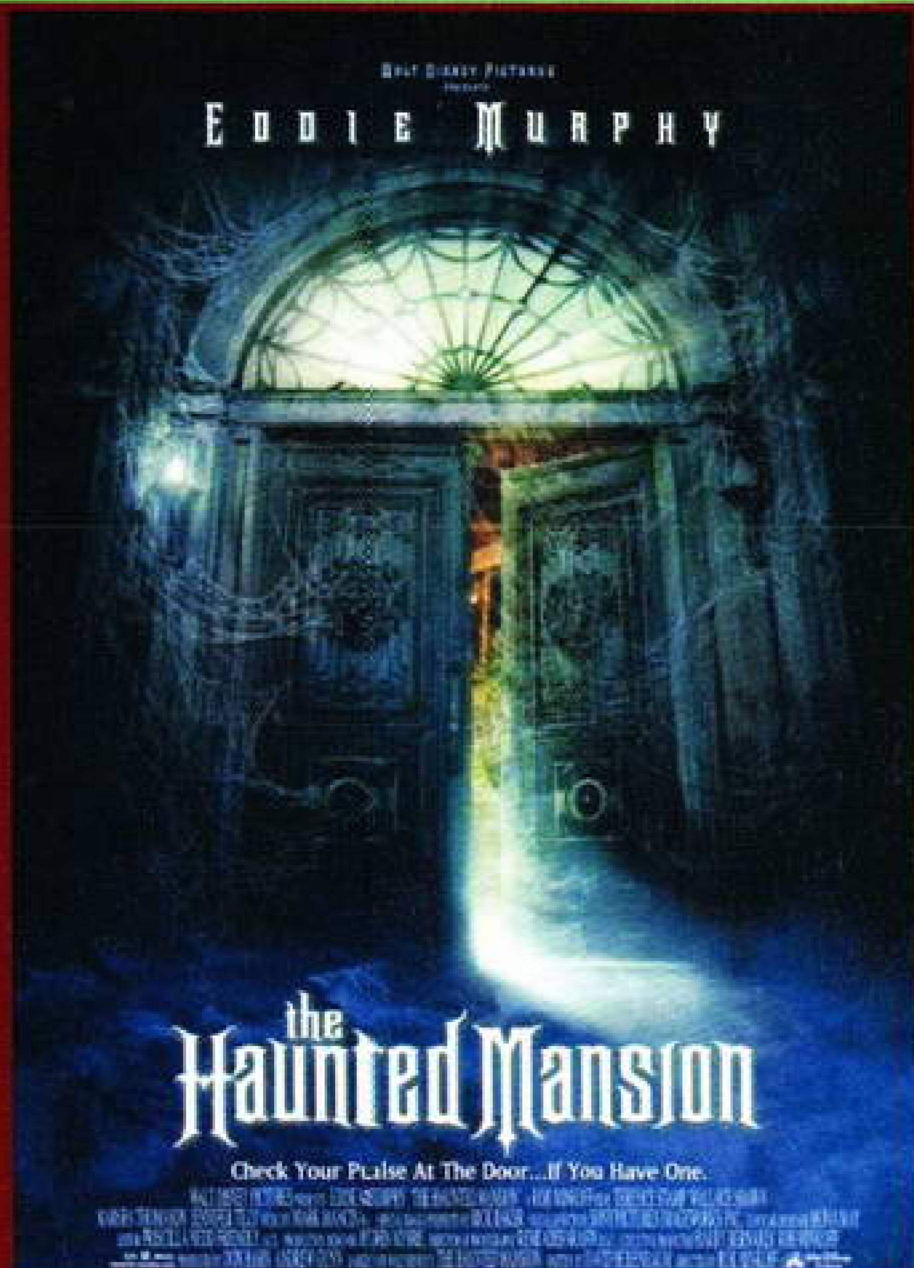
11. 联机通讯是本游戏的另一大卖点。不同的卡带，不同的狗种，甚至不同的RP，会导致在游戏中获得的道具完全不同。而以收集道具为乐的玩家就一定要用到这个功能。在联机时可以交换各种道具，让狗狗在一起玩耍，甚至把狗狗送给别人（不过一般人都舍不得的吧^_^)。联机让狗狗们在一起玩耍的时候，狗狗只会听主人的命令，不用担心会被别人抢走的。而《任天狗》联机系统的最大特色是"邂逅通信(すれ远い通信)"。在开机状态下，即使机盖合上，游戏也会自动通过无线通讯功能寻找通讯对象。在逛街的时候，可以顺便带上狗狗和NDS，很有可能会和一位与你养着相同宠物的可爱MM相遇呢。



后记

这款《任天狗》继承了任天堂游戏的一贯特征：上手简单，内容丰富，隐藏要素当然也是多多的了。自己挖掘游戏的隐藏要素可是玩任氏游戏的最大乐趣之一。什么？你问还有什么乐趣？那当然是亲朋好友一起通讯玩啦。想像一下和自己的GF或者BF一起养狗狗的画面，是不是很有情趣呢？有着养育宠物的乐趣，却没有真实宠物的烦琐，这就是任天堂献给我们的完美宠物——《任天狗》！

幽灵鬼屋



去迪斯尼乐园玩过“鬼屋”的游客都知道，在鬼屋中住着999只鬼魂，他们一直在这栋公寓当中等待着第1000位新房客加入他们……以“鬼屋”为题材的电影在2003年底就曾推出，而现在，化身为游戏的“鬼屋”将继续在GBA上带给玩家惊悚和刺激的体验，来试试这款《幽灵鬼屋》吧。

幽灵鬼屋 Haunted Mansion	GBA
◆TDK Mediactive/Pocket Studios◆AVG◆2005年4月◆美版	
◆1人◆密码记忆◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边	

密林，私邸
一切依旧
堕入黑夜
感觉到三个朋友
屋邸仿佛在呼唤着他们
大门伴随着吱吱的声音开启
他们是否应该进去
当黄昏结束，黑夜来临时
他们将会体验恐惧……
鬼魂游荡在这座老屋之内
如果被它们俘获
你的灵魂将不再属于自己
就在今夜
寻找卡片
摆脱鬼魂的纠缠
一旦失败，你便会加入它们的行列中



你要寻找到你的两个朋友，可是即使到那时夜晚也不会结束。鬼魂已经掌握了他们的灵魂，解救他们是你的最终目的。寻找格雷西先生的墓碑是一次可怕的冒险，一次错误的判断就会给你带来厄运。

为了解决这个地方隐藏的谜团，你要做的就是与时间赛跑。击败鬼魂，将格雷西先生从深渊中解放。走进空屋，面对考验，失败的话，你的朋友们就会永远地安息在这里。

攻略要点

取得手机以后，按A键攻击，攻击会消耗手机的电量，需要及时补充；按B为跳跃，到顶点后再按B为二段跳，可配合方向键使用。

按Select键后出现道具选择菜单，用方向键选择，A键确认，共有5项：

1.装备（Devices），包括攻击敌人用的手机、解开密码字母的PDA、手机旋律、封印各种敌人用的照相机。其中手机必须取得相应的编码才能消灭敌人，按Select键选择手机旋律（音符状），然后用方向键调到相应怪物处按A键确定即可。

2.地图（Maps），可以看到自己所处的位置，按L和R键更换。依次分成地窖、一楼、二楼、屋顶4部分。

3.硬币（Coins），将不同的硬币交给算命者后得到道具。铜质硬币需要击碎大厅右侧的苍鹰塑像；银质硬币在大厅时钟里的麋鹿雕像

处；金质硬币在主卧室右上方苍鹰雕像处。相应的算命者位置分别位于：游戏室右上角、武器堂右下角和书房。

4.药剂（Potions），击破大厅中央的恶魔像得到蓝色药剂，击碎花园右侧的恶魔像得到绿色药剂，击碎二楼卧室1里的恶魔像得到红色药剂。用实验室中央的机器可合成剧毒药剂，是打开时钟第三房间下方门的必备道具。

5.钥匙（Keez），开门必需品（废话），可以与各种材质的金属片或者"扩大与缩小工具"合成出各种钥匙来开门。游戏中需要重复用到很多次的道具，比如各种金属片之类，位置见下：

铜质金属片：卧室2的右上方。

银质金属片：餐厅的餐桌下方。

金质金属片：游戏室中央的台球桌上。

扩大与缩小工具：陵墓3的前面；二楼卧室旁边的走廊也有。

其他要点

1.按Start键选择继续游戏或者退出，继续游戏时按A键有怪笑音效，按B键则是尖叫。这就是制作小组的恶趣味……

2.击败移动的怪物出现红心状图案时可以补血。所有静态的雕像在未封印前都会向你发射光球，要移动躲开，趁它发射的间隙攻击。游戏中的怪物都比较皮实，需要攻击它们很多次才行。

3.游戏里的时限为十三个小时，必须在这段时间内救出同伴离开这里，不然就会被永远困在这儿。每次地点转换后都会有时间提示，一定要抓紧时间！

4.最常用的工具当属手机电池，基本上到处都有，不过手机的使用频率是最高的，注意节约使用。

惟一的迷你游戏

鬼怪竞速游戏，在两个地点之间切换经常要用到这个，可以双向通行。游戏流程中会不断获得卡片，双方各出一张地点卡与一张怪物卡，用方向键选择，A键确认。当你手中的两张卡牌比莱姆斯利相应卡片的点数大时，走进传送点可以进行竞速。左右键用来控制方向，速度降低时按A键加速，要注意的是按键次数有限。遇到敌人时会使得右下角的骷髅图标逐渐变红，一旦全红便强制退出；途中获得罐头图标可以部分恢复。游戏随剧情的深入逐渐加快速度，不过毫无难度，熟练后轻松通过。



地图一览

地下室（Basement）

包括地窖（Cellar）、实验室（Laboratory）、会议室（Seance Room）、小礼拜堂（Chapel）、地窟（Crypt）。



一楼（Ground Floor）

包括花园（Garden）、大厅（Grand Hallway）、武器堂（Armor Hall）、餐厅（Dining Room）、书房（Study）、厨房（Kitchen）、时钟内部（Inside The Clock）、游戏室（Games Room）、舞厅（Grand Ballroom）、温室（Conservatory）以及三座陵墓（Tomb 1、2，3）。



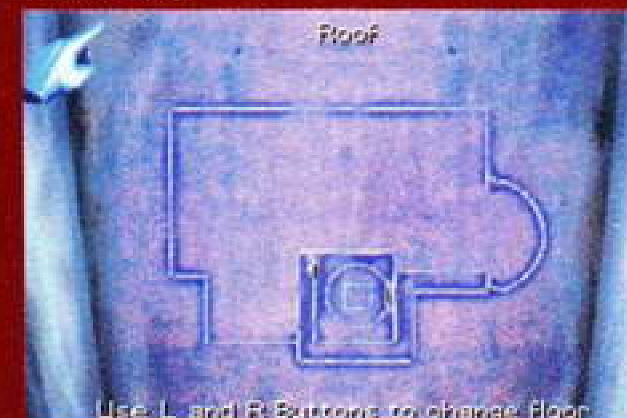
二楼（First Floor）

包括肖像陈列室（Portrait Gallery）、两间卧室（Bedroom1、2）、主卧室（Master Bedroom）、图书馆（Liberary），图书馆内部（Inner Leberary）。



屋顶（Roof）

包括外部阳台（Outer Balcony）、内部阳台（Inner Balcony）、角楼（Turret）、阁楼（Attic）。



鬼怪竞速游戏详细的地点连接
温室——外部阳台；
时钟内第三房间——肖像陈列室；
武器堂——地窖；
莱奥塔夫人会议室——陵墓 2；
角楼——陵墓 3；
阁楼——地窖；
图书馆内部——陵墓 1。
（注意：通过肖像陈列室的壁炉可以直接到达游戏室，不过无法返回。）

流程攻略

主角雅兹闯进了这个密林深处的鬼宅，先获得一部手机，迎面来了三个幽灵：艾兹拉、嘎斯和菲尼斯，他们会在你的旅程当中给予一些重要的提示。



进入大厅，走近时钟，它会提示你时间只有13个小时，如果过了这个时限，就再也无法从这个地方逃走了。

左侧楼梯上楼得到补充手机电量的手机电池，右侧门右拐一直向里走，到尽头左方凹陷处得到手机电池。进入右侧靠下的门，在舞厅右上角得到手机电池与舞厅游戏卡，继续向右到达温室，左下方有手机电池，右上角得到温室游戏卡，左上角遇见了男管家莱姆斯利，他有两张卡片，想和你玩比大小游戏，如果赢了的话就可以进行鬼怪竞速游戏，不过此时卡片还不够。



向右来到花园，见到了看守人琼斯，他说自己的钥匙忘在了屋顶（竟然放在那种地方，汗），继续走进右上方的花园，找到一个扩大与一个缩小工具，以后可以用来组合开门的钥匙。在路左边的上方尽头处再次遇见琼斯，他告诉雅兹在舞厅里面排列了一些密码，可以记录当前的状态。

回到舞厅，在房间左侧中间的圆圈处停留片刻会出现一张羊皮纸，上面记述着此时的密码，下次游戏时从标题处输入得到的密码即可，转换旋律后击败屋里的巨型植物可得到巨型植物游戏卡。回到花园继续与琼斯谈话，他提示你先到下面的花园去消灭巨型植物。成功后得到新电话编码，可以击碎苍鹰塑像。



密码

QN6JRPL　　YRN0K7Y

回大厅将右侧的苍鹰塑像击碎，得到一枚铜质硬币（在算命者前可以许愿），左侧雕像处得到豪华大厅游戏卡。

现在可以去温室左上角进行鬼怪竞速游戏，走到尽头到达屋顶的外部阳台，找到琼斯的钥匙。用途大家都知道，就是开门。

密码

QC5ZRPM　　X0X089QW

向左走，然后利用连续二段跳跳上高台，之后走到最左侧的边缘向左二段跳。注意，要在靠房子的那一侧起跳，不然会有强风干扰。



向里走上平台，打碎左侧的苍鹰塑像得到阳台游戏卡，击败右侧的巨型植物则得到巨型植物游戏卡。右侧的门打不开，只好原路返回。回到温室，再去花园找到琼斯，他告诉你现在有一些锁住的门可以开启了，比如二楼的卧室。

回大厅，上楼左转来到卧室门前，装备钥匙，进入后选择最深处上方的门。进入卧室2，右侧用二段跳拿到卧室 2 游戏卡。左侧入手铜质金属片，幽灵提示下一个地点是楼下的游戏室。



游戏室位于大厅右侧靠里的门，用铜质金属片加钥匙组合出的铜质钥匙开门。右下角得到游戏室卡，将得到的硬币放入右上角的算命者 Z 那里，得到手机的狮头编码。中央的台球桌上得到金质金属片

将庭院的狮头塑像击碎得到庭院卡，然后上楼到右侧外侧的房间，击碎左上方的狮头塑像得到了手机的铠甲士兵编码，继而到二楼左侧房间击碎狮头塑像后，房间正中出现了铠甲士兵塑



像，搞定后得到铠甲士兵游戏卡。琼斯建议你用钥匙配合金质金属片，做成金质钥匙进入时钟，依样照办。

在巨大的时钟里冒险，连续两次经过右上角传送点，在第三个房间再次进入右上角的传送点。这次仍然是鬼怪竞速游戏，不过终点变成了肖像陈列室。右边的桌子上摆着肖像陈列室游戏卡，利用二段跳取得。然后跳到上面，右侧见到了喜欢摄影的好友里奇，从他旁边得到照相机。现在需要给各种塑像拍照，将它们封印到画里，其中包括巨型植物、铠甲士兵、骑士、骷髅、矮人、恶魔，格雷西等七个像框，拍好的照片可以显示在肖像陈列室的像框里。必须将所有恶灵封印。

密码

QDYKRPQ　　YZS7Q7W

到左侧房间给铠甲士兵拍照，回到肖像室，通过上方中间的壁炉来到游戏室，再次从台球桌上取得金质金属片，然后到舞厅抓拍巨型植物。从大厅左侧朝下的门进入餐厅，在餐桌下方取得银质金属片，进入餐厅左下方门，然后走右下角门进入略显陈旧的武器堂。击碎狮头塑像，有提示说在取得骑士卡片之前无法得到手机编码，一会儿再来吧。

上楼进入右侧房间，通过最里侧房间的右侧门进入图书馆。先给上面的骑士塑像拍个照，然后进入图书馆内部，得到图书馆内部游戏卡。似乎走投无路了，怎么办？不要忘了，屋顶还有一扇没有打开的门。打开后进入内阳台，右上角得到内阳台游戏卡，击碎左上角苍鹰塑像得到手机的骑士编码。

密码

RFXKHNR　　Z3999QY



▲如图，肖像陈列室左边完成。

回到大厅，进入二楼的图书馆，击倒骑士取得骑士游戏卡，然后，在楼下的武器堂击碎中央的狮头塑像，取得手机的麋鹿编码。

密码

QFXKCPR　　ZDJ29RW

通过武器堂左上角的鬼怪竞速游戏，主角来到了地窖，左下角得到地窖游戏卡，然后进入旁边的门到达实验室。中央放着一架号称死亡机器的装置，上面显示需要三种颜色（蓝色、绿色，红色）的配料即可制成一种剧毒药剂。击碎上方的麋鹿塑像可获得实验室游戏卡，顺便给右边的骷髅照张相片。原路返回，到大厅外的庭院击碎麋鹿塑像得到手机的海盗密码。



密码

RDXTCNQ　　ZXIW98D

从琼斯处得知时钟里的麋鹿塑像守护着一枚硬币，取得以后可以到武器堂里的算命者处兑换好东西。取得银币后通过传送点到肖像陈列室，返回。果然，交换之后在左下角出现了手机的骷髅编码，用途仅仅是用来攻击实验室里那具静止的骷髅。

密码

QDXTCPQ　　ZNIUSRU

经过武器堂左上角的传送点，在实验室击碎骷髅塑像得到骷髅游戏卡，地窖右侧是莱奥塔夫人的会议室，莱奥塔夫人告诉雅兹，格雷西先生将幽灵从沉睡中唤醒，主角所要做的就是将这些讨厌的家伙重新封印到画像里面。到那个时候她就会打开肖像陈列室的出口送主角逃离这个鬼地方。



主角通过莱奥塔夫人会议室右上角的传送点进入海盗的陵墓，进入后击碎中央的狮头塑像得到陵墓 2 游戏卡。先给右下方的海盗塑像照相，然后击碎它可得到海盗卡。注意，此处有一死机BUG，到右上角后向右边的人脸雕塑走去就会死机，切记切记！

返回大厅，先去卧室 2 拿铜质金属片，然后进入温室进行鬼怪竞速游戏。上屋顶，经过内阳台时向下走，然后向右进入角楼，击碎左下角的麋鹿塑像可得到角楼游戏卡。继续在右上角通过竞速游戏到达位于花园的陵墓 3，首先得到陵墓 3 游戏卡，左转后向上得到赛拉斯

的PDA，使用它可以解读幽灵字母密码。

密码

RD2NBDQ　　0Y?CMRY

回到角楼，向上来到阁楼，右上方获得阁楼游戏卡，返回到大厅，上楼到左侧的主卧室，击碎右上方的苍鹰塑像可得到一枚金质硬币。



进入一楼左侧靠上的门，在书房拿硬币与算命者交换到手机的矮人编码，隔壁是厨房，不过现在没有必要去那里。

密码

QD2NBFQ　　06TWMLX

回到主卧室，击碎矮人塑像得到矮人游戏卡。经过武器堂左上角的传送点，一路辗转从莱奥塔夫人会议室下方的门来到小礼拜堂，击碎左上方的麋鹿塑像得到小礼拜堂游戏卡。原路返回后，在温室玩竞速游戏来到屋顶。经过阳台、角楼向上走到阁楼，经过传送点来到地窟。左上角得到地窟游戏卡。

返回大厅，从图书馆内部经过传送点来到陵墓1，下方得到陵墓1游戏卡，击碎上方的麋鹿塑像得到手机的恶魔像编码。击碎大厅中央的恶魔像得到蓝色药剂，击碎花园右侧的恶魔像得到绿色药剂，击碎二楼卧室1里的恶魔像得到红色药剂，自然别忘了给它照相。通过武器堂左上角的鬼怪竞速游戏，主角来到了地窖，然后进入左下角的门到达实验室。在中央的机器上把三种药剂混合，得到剧毒药剂。返回大厅，进入时钟，用剧毒药剂与钥匙混合而成的剧毒钥匙打开第三间房子下方的门。



▲如图，肖像陈列室右边完成。

进入钟面，这里极易滑落，要小心跳跃。跳到上面得到幽灵字母密码的提示："A=7，不是5也不是11。"

时钟旁边得到提示："M=3，到底意味着什么。"

卧室2里左上方得到提示："C=2，究竟是真是假。"

肖像陈列室中间得到提示："！=8，未知或者已知的命运。"

阁楼里上方得到提示："G=1，太有意思了。"

地窟左上方得到提示："Y=4，不多不少。"

在小礼拜堂右上方得到提示："E=6，难道这是个恶作剧。"

钟内第二个房间里得到提示："R = 5，隐藏在此作为密码。"



▲如图，得到全部幽灵字母密码。

按照顺序排列是"GCMYREA！"。

之后可去地窟，左上方得到手机的格雷西先生编码。

密码

7IJSUYZ　　GYHXBWY

最终的战斗终于到来了，进入陵墓2，先在下方击碎三座格雷西先生的塑像，

密码



82K6UX0

H50XUCU

对右上方格雷西先生照相后成功地将其封印，解放了他的灵魂。

经传送点回到肖像陈列室，见到了好友赛拉斯和里奇，三人一起离开了这个带给他们梦魇般回忆的地方。

结语：作为敢于挑战GBA 3D机能的厂商，老美的拼搏精神还是值得肯定的。虽然限于硬件机能，游戏的画面表现看起来难以令人满意，但迷题设计到位，情节跌宕起伏，毫不拖沓，音乐音效都非常不错，很好地烘托出游戏恐怖的气氛，不过本作密码记忆的方式给人的感觉很不爽，还有美版游戏的通病，结局潦草，几行字就了事，最后是操作问题，手感一般。综合以上几点，本游戏推荐给喜欢挑战自我的玩家。（笑）GBA上同类游戏不多，来尝试一下也不错。



文 ChinaGba freeman 编 铭风



模拟大楼 SP
ザ・タワーSP
GBA
◆Nintendo ◆SLG ◆2005年4月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

这是一款任天堂推出的模拟经营类游戏。在游戏中，玩家扮演的是“山之内大楼建设“的大楼开发总负责人。通过在大楼中建设办公室、住宅、餐馆、店铺等各类设施，对大楼进行扩张。之后，大楼中的设施便可以供人使用了，而那些使用设施的顾客同时又是大楼收入的来源，在进一步建造时要考虑到他们的感受，这是大楼能否进一步成功扩张的关键。在扩张到一定程度后，大楼就可以在最顶层建造“大圣堂”，此后就可以冲击本游戏的最高称号“Tower”！

游戏基本进行方法

1.拓展前厅大堂

游戏开始时的大楼，是一个只有前厅的一楼大堂。首先要做的是向左右两边拓宽大堂，并设置可供在上下楼层移动的楼梯。

2.设置各类设施

在除了一楼以外的楼层里，设置办公室和住宅等各项设施，厕所和大楼清扫室等辅助设施也不要忘记进行适当的建造。

3.设置移动设施

在各楼面设置楼梯或电梯与一楼的大堂连通。这样便可以使人进驻到大楼里了。



4.人口的增长

随着时间的流逝，进驻大楼的人数量逐渐增多。通过租借等方式获得的收入，可以继续投入到扩大大楼建设之中去。

5.等级上升

反复进行收入、投资的循环操作，住民会不断增长，在聚集到一定数量的住民后，大楼的级数可以得到提升，由此可以设置新的设施，这样便可以更好的照顾到不同层次的人群，从而加大大楼的吸引力，让大楼的人口增长更为迅速！



游戏流程

首先，建筑所有人山之内（简称山爷）会做一下简单的介绍，并给我们一亿五千万的初期开发资金。接着询问是否要先进入教学模式。如果同意则可以在其中学到一些游戏的基本操作方法。首期项目是“综合办公大楼”，山爷选址完毕后又列出一大堆所要注意的事项，最后还不忘告之“山爷密传书”的使用方法，随后即可正式开始游戏。



初期大楼的等级只有一星，在拓展楼盘和建造完初期设施后，我们便可努力去完成两星的目标——“200人使用大楼”。不用多久，大楼里就有了人流，该目标很快就可达成了。

等级上升的同时，建设设施的种类中添加了停车场、医疗室和手扶电梯三种。如此一来便可对现有的设施结构进行完善，也能更好的服务大楼中的住民。

建设的过程中，山爷会不时约时间前来大楼视察一番并在视察后提出所发现的各类问题并做出视察的综合评价。经过山爷的指正，对大楼设施的布局再次经过一番精心的设置，加

上适当的管理，很快大楼就开始赢利了。将从广大客户手中所赚得的利润继续投入大楼建设中，大楼便会愈加繁荣，三星的目标 450 人也会顺利达成。

这次升级倒是添了不少新设施：休息室、大型电梯、电影院、客房、客房清扫室、自动售货机、地下铁……真是应有尽有，这也加强了我们实现四星等级的目标 1200 人到达的信心。经过一段时间的经营，四星的达成也不是遥不可及。

这次晋级只增加了大圣堂一种设施，不过不要小看它噢，它可是用来通向最终称号“TOWER”的重要设施。想要获得此称号，除了 2000 人达成外，还需要在休息日的正午有人在大圣堂举行婚礼。



经过不懈的努力，终于有一天梦想成真了，新人们举行婚礼时，山爷也前来祝贺，并让玩家记录后重新从初始开始游戏，看来后面还有新的任务等待着玩家。按山爷所说的操作，果然看到了另一个建设任务——“商业复合大楼”。由于是商业性大楼，所以不论在初期还是以后追加的建设设施，都与先前有着部分的差别。



此次建设没有了前期项目中住宅和办公室类设施的踪影，所以在大楼中的建筑以客房和各类商铺居多，在升级的过程中会出现 SPA 以及套房等以前没有出现过的设施，这些都是招揽顾客，赢得更大利润的有力工具。

有了之前建造大楼的经验，没过多久就顺利通过了两星和三星的要求。但这次四星除了有人数上的目标外，又增加了一条需要得到 VIP 良好评价的条件。不过，此时的大楼已是名声在外，VIP 的入住也只不过是个时间上的问题。

顺利升至四星，“TOWER”称号的获得条件依旧没变。经过漫长时间的奋斗，终于再次达成了这一最终目标，这时山爷又一次出现在了婚礼上，除了照例送出对新人的祝福外，又告诉玩家自己已经没有什么可以教授的了，今后这栋大楼就交由玩家自由扩张。至此，游戏也就算是告一段落。

菜单介绍

一般画面



在游戏中展现给玩家的是大楼的截面图，因此大楼内所发生的状况基本可以尽收眼底。画面上部的状态栏，从左至右依次表示的是当前时间、当前日期、拥有资金、本日大楼访客人数以及当前大楼等级。其中，日期所代表的是经营大楼的年限，每年分为四个季度，每个季度包括两天的平日和一天的休息日。

在状态栏下方时而出现的是消息报告栏，一般青色背景的报告为普通或好消息，红色背景的是坏消息。在一般画面中按L键可隐藏上述功能条；选中某一设施按 B 键能浏览该设施目前的状态和属性；在没有任何设施的地方一直按 A 键可以加快时间流逝的速度。



按 R 键可打开设施建造菜单，在其中自由挑选想建造的设施。上方电力条中红色部分表示建造该设施后将会增加对电力设施的负荷量，当电力负荷量超过中间的两个刻度时便要增加电力设备了。

再次按 R 键可看到以下三个项目：

评价模式：可查看各设施的评价。其中，青

色为良好、黄色为普通、红色为恶劣。

价格设定：可对各设施的租金或售价做出调节，以此在人气和收入两者之间选择一个平衡点。

电力模式：查看各设施用电量的大小。其中，青色为小、黄色为中等、红色为用电大户。

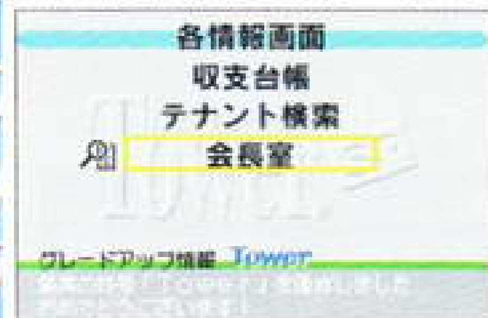
在一般画面中按SELECT键可进入各情报画面：

收支帐台：查看大楼具体的收支状况。

设施检索：能按设施种类、设施状态、所在楼层等条件对已建造的设施进行检索，选中检索出的某一条目可直接跳转至该设备查看属性。

会长室：由山爷坐守的地方。可以在他那里学到建造的每一等级中应该注意的事项。

住宅贩卖日报：在报纸上刊登广告招揽顾客后便有此选项。可查看广告登出后的成效。



山爷视察日记：记录了山爷每次视察大楼后的评价以及最近一次山爷所提出的不足之处。

VIP的住宿记录：记录了近六次VIP住宿的记录与评价。

等级上升情报：显示当前等级以及升入下一级的条件。

在一般画面中按START键可进入系统菜单：

保存：记录当前进度。

直接回到最初：返回到游戏开始时的状况。

光标速度：用来调节光标移动的快慢。

放弃：退出。

各类建设施介绍

随着大楼的扩张以及等级的增长，设施的种类也会不断增加，整个游戏中一共有四十多种设施，可谓种类繁多，只有合理地运用它们才能获得更大的利润与人气，这样才能做到事半功倍。

移动设施

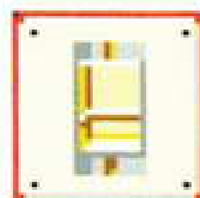
大楼住民在各层间往返的必要设施，如果移动设施没有和大堂有直接或间接的连接就无法使人进入。



楼梯：能连接层与层之间或层与大堂之间。不过，通过楼梯移动的住民的紧张状态会少许增加。

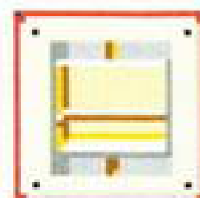


自动扶梯：只能设置在商店、厕所等指定设施前的移动设备。住民通过它移动所上升的紧张状态要比楼梯少一些。



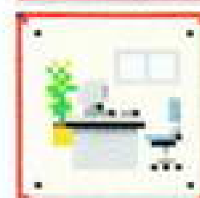
电梯：大楼内最重要的移动手段。在一个电梯设备里，最大能设置四个电梯，每个电梯定员最大限额21人，最多可伸展到二十个楼层。

要想添加电梯，只要点击电梯设备进入后购入即可，在此还可设定每台电梯的经停楼面，购入设定栏后还能进行具体的条件设定。



特大型电梯：与普通的电梯功能相似。设备最多能设置4个电梯定员最大限额42人，能伸展到整个大楼。但是，只能经停地下，1楼，10楼，20楼，30楼，40楼和50楼。

办公类设施



办公室：最多能容纳6位住民工作，每季度收取租金。还未有人入住的办公室可以进行报纸广告方式的宣传，入住的公司有机会收购他们部分的股份。

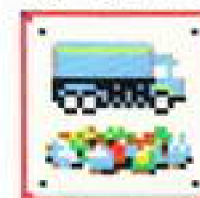


大楼清扫室：可在休息日进行办公室和厕所的清扫。如果清扫人员不足，就有可能发生小强出没的事件。每个清扫室最多可配备6名清扫工。

住宅类设施



住宅：最多可入住3人。住民迁入时直接一次收取住宅出售的价格。住宅的居民会对大楼内的餐馆和店铺等做出销售额方面的贡献。



垃圾舍弃场：为了让住宅内的居民能扔掉垃圾，此设备是必要。垃圾场不足或场内溢出的话也有可能发生蟑螂出现事件噢。

商用类设施

设置费用较高，不过每天都会带来收入。每大类设施的营业时间不同，而每种设备所针对的人群也各有差异。



快餐：如果没有设置该类设备，楼内的住民便只能出去吃饭，这也是造成一楼大堂混乱和移动设备超负荷的原因之一。

快餐的种类及用户群：

そば屋：荞麦面铺，主要是男性。

ラーメン屋：拉面铺，主要是年轻人。

ハンバーガーショップ：汉堡包店，年轻人。

アイスクリームショップ：冰激凌店，年轻女性。

カフェ：咖啡屋，女性。



餐馆：与快餐相同，如果大楼内没有设置的话，大楼里的居民只能在外边吃饭了。

餐馆的种类及用户群：

すし屋：寿司屋，成年人。

中华レストラン：中华餐馆，主要是男性。

フレンチレストラン：弗伦奇餐馆，女性。

パブ：酒店，年轻人。

ファミリーレストラン：家庭式餐馆，年轻人和小孩。



店铺：同快餐和餐馆一样，除了大楼的居民，普通的客人也可以光顾，并且有时还能进行招徕顾客的促销活动。

店铺的种类及用户群：

フラワーショップ：花店，女性。

ブティック：时装商店，OfficeLady。

ペットショップ：宠物店，小孩。

银行：银行，主要是公司职员。

药局：药铺，女性。

メンズショップ：男性用品商店，男性。

スポーツショップ：体育用品商店，年轻人。

电气屋：电器商店，男性。

ヘアサロン：发廊，年轻人。

本屋：书店，成年人。

邮便局：邮局，主要是公司职员。

都市机能

为了更好地管理大楼而设置的设施。大多都需要维护费用，但这些设施却有都是经营大楼不可缺少的。



厕所：对办公室和商务类而言是必须的配套设备。大楼内如果没有适当配置该设备，居民的紧张状态会高涨。1个厕所最多能同时提供给9人使用。另外，厕所的打扫是靠手动连打来进行的，如一直不去清扫，厕所污染溢出后该厕所就暂时不能使用了。



自动售货机：周围设置有客房的地方必备的设备。使用过的投宿客人紧张状态会适当下降。



医疗室：可设置在有办公室职员经过的地方。有大幅度降低病人紧张状态的效果，最多能同时治疗40人。



停车场诱导路：用来引导车辆进入停车场的道路设备，只有设置过它的楼面才能建造停车场。必须从地下1楼开始设置，并可向下拓展。



停车场：办公室职员和居民会要求设置该设备。在有人投宿入住套房时，必定会被使用。



警备室：设置后警卫员夜间会巡视办公室和住宅等设备。如果警卫员的人数不足够，便有可能会出现失窃事件。并且，在火灾发生时警卫员会进行消防工作。每个警备室最多可配备3名警卫员。

客房类设施



单人房：供1人入住的客房，需求量大且投宿费用便宜。

双人房：由于要供2人入住，投宿费用自然要比单人房高。



套房：最高等的客房，当然投宿费用也最贵，是招待VIP的首选类型客房。




客房清扫：在投宿客人离开房间或退房后，对客房进行打扫。如果不及时打扫便不能入住下一位客人，有时甚至会发生小强出没事件。每个清扫室最多可配备6名清扫工。



男用桑拿/女用桑拿：通常是在投宿的客人就寝前使用，能够大幅度降低紧张状态。最多同时6人使用。

大规模设施

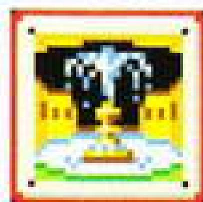
使用人数较多，大型且价格昂贵的设施。大楼的等级提高到一定程度便能进行设置。



大圣堂：设置在大楼最高层的设施，综合办公大楼中须建在40层以上，商业复合大楼中须建在30层以上。设置后除非撤去设置，否则大楼就不能再向上增加楼层。

想做礼拜的人会聚集到大圣堂，在休息日的午前如能聚集到40人以上的礼拜客人便会发生事件。这个事件是在整个游戏过程中只能发

生一次的重要事件，也是得到“TOWER”称号的重要条件之一。



温泉：需占用三个楼层的超大型建筑。每天19:00~24:00营业，在此期间在温泉中连打A键可使温泉的水位上升从而招徕顾客。



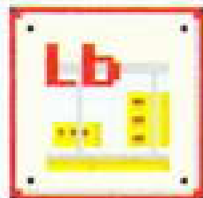


地下列车站：由于地铁是从地下六层通过的，所以车站只能造在地下五层。设置之后前来大楼的客人会明显增加。同时，以前乘车上下班的办公室职员和居民大多会转为乘地铁出行，无形中节约了停车场中的车位。



电影院：是非常容易聚集人流的设备。每天会在13:00～16:00和17:00～20:00放映两次电影。另外，可以参考电影放映内容所针对的人群来决定要在电影院周围设置的具体商用设施。

特殊设备

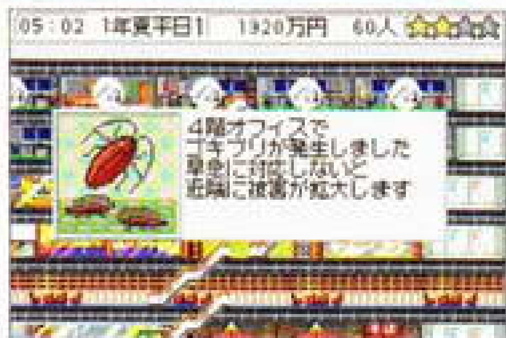


休息室：功能类似与一楼的大堂。用来在电梯之间进行连接的设备。能设置在10楼，20楼，30楼，40楼以及50楼。只有用该设备进行连接的两部电梯才能换乘。很好的运用此设备可以使人流顺畅很多。



撤消设备：取消已被设置的设备。注意在撤消休息室时，是一下子撤消整个的设备。

事件发生



在大楼经营的过程中，会出现各种各样的突发事件。在这里将介绍一部份。

蟑螂出现：疏忽了大楼的清扫工作蟑螂就会出现。小强会使住民的紧张状态上升，还能在周围的设施中进行繁殖，所以一定要尽快清除。

偷盗发生：这是大楼的警备不足所致。在办公室和住宅发生失窃的话，该设施中的住民便会撤出。由于发生过盗窃，新的住民也不会前来访问，并且在同一层内的住民紧张状态也会提高。看来，影响还是相当恶劣的呢。

停电：各类设施的不断增加会导致电力供应不足。不必惊慌，只要增加电力设备即可解决，不过相应的维护费用可也要水涨船高喔。

遗迹调查：有时在地下开发能找到古代遗迹，给予3天的时间可进行调查，能够找到各种物品，但在此期间地下开发会暂时被停止。根据挖出的物品不同，所增加的利益也各有不同。



股份购入：有时，大楼内迁入了新的公司可以收购其股份，以图获取分红。但此类投资还是有不小的风险存在，如果该公司突然撤出大楼，投资就会变得徒劳。

电梯故障：偶尔会出现的事件，可点击故障的电梯实施修理。如果正是大楼人员流动高峰时发生，要及时进行修理，可不要舍不得破财而使人流阻塞，进而惹恼了住民们哦。



广告刊登：倘若所造的住宅或办公室长时间无人问津就可以刊登广告进行宣传，有时为了赚取收入，付出一部分广告费用还是非常值得的。

廉价促销：利用价格杠杆来迅速提升人气。



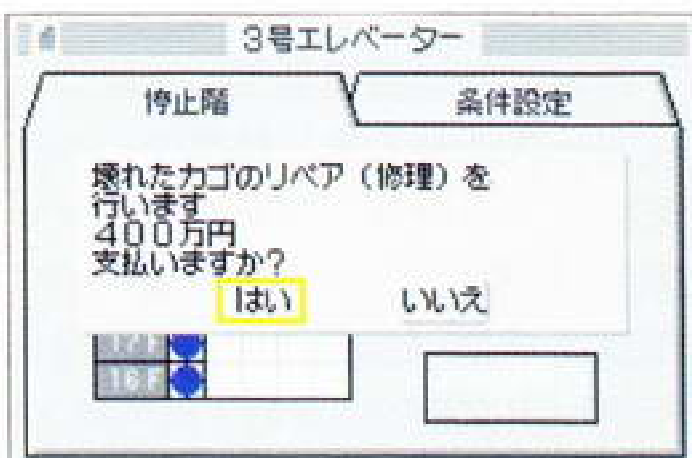
如果一直是有钱没人气的局面，使用这招效果会非常显著。

VIP的赞誉：有VIP入住大楼时，被其惠顾过的商店就有可能受到赞誉。之后，此店的名称上会多出星型图案。幕名前来的一般顾客也会增加许多。

心得

作为一款模拟经营类的游戏，在利益和众人名声之间做出最适当的权衡这一点是非常重要的，个人认为从长远考虑赢得好评更为重要一些，因为这样可以更容易地聚集众多的来客，换言之就是获得了长久利益的保证。要想赢得好评，必须尽可能减少大楼中住民们的紧张状态（ストレス）。紧张状态的增加原因有很多，例如房租太高、餐饮的便利性、设施的清洁度甚至是电梯的等待时间等等。住民有时也会对出现的问题提出改善的要求。诸如此类情况就需要对住民的各种要求作出及时的回应。但是对于他们的要求却又不能全盘接受，不然有有时可能会招致其他住民的不满，还会因此无谓的浪费添加设施的费用。所以住名提出的每个要求都需要玩家深思熟虑后再做出选择。

举两例说明一下，例如在游戏初期阶段随着大楼内人员的不断增加，一台电梯显然已经不够维持大楼的正常运作。如果这时再建造一个电梯设备，虽然人流拥挤状况得到了缓解，但却要投入较多的维持费用与设备投资费用。但此时若改成添加设置扶梯或自动扶梯的话，同样可以解决问题，而经费开销也不多。虽然说这样还是会增加一定的紧张状态，但是要比干等着电梯引起民愤要好得多了。



又比如办公室的周围如果没有餐饮类店铺的话，职员们便会提出在办公室周围建造快餐店以便享用午餐的请求，如果以此就在办公室的隔壁开始建造该类设施，那么以后多半会出现快餐店的嘈音会大大影响到办公室正常工作的情况。其实，想要妥善解决此问题也不难，只要将快餐店设置在离办公室不远的其他楼层，问题就得到妥善的解决了。因此看来，在解决问题前仔细斟酌一番还是十分必要的。

总体来说，大致需要注意的有以下事项：建议每个楼层最好全造同一类的设施，这样可防止不同设施之间所产生的干扰；多建立一些便民的辅助设施，例如在建造客房的楼层设置自动售货机和桑拿、在商店类的楼层设置厕所、在办公室的楼层设置医疗室等。虽然它们看起来既占空间又不会带来直接的效益还要付出不少维护费用，但是为了得到大楼内住民们良好的口碑这些付出还是值得的。



维护费用表

设备名称	维护费用（万元）	收取周期
自动扶梯	50	季度
大楼清扫室	20	季度
垃圾舍弃场	10	季度
厕所	15	季度
自动售货机	1	季度
医疗室	200	季度
停车场诱导路	100	季度
警备室	30	天
温泉	1000	季度
地下列车站	1000	季度
快餐	40	天
餐馆	75	天
店铺	25	天

等级上升条件一览

综合办公大楼／商业复合大楼

等级	综合办公大楼	商业复合大楼
2	200人到达	100人到达
3	450人到达	400人到达
4	1200人到达	1000人到达且得到VIP
		良好的评价
TOWER	2000人到达并在休息日的正午大圣堂有婚礼举行（正午前礼拜者40人以上）	

文 NW旅团 来自东北的修罗 编 铭风





海贼王 龙之梦

GBA

ONE PIECE ドラゴン ドリーム

◆Bandai ◆A·RPG ◆2005年4月28日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆128M ◆4800日元

◆无对应周边

作为一款以人气漫画为主要卖点的游戏，本作的内容很丰富。游戏以战斗为主，收集为辅。原作中的角色都会参与战斗，施展其特色技能。而收集可谓是包含了原作所有的人物、物品和场景，对《海贼王》的FANS有极大的杀伤力啊。好了，下面就随着攻略，展开这次的航海冒险吧。

系统操作



地图画面时按L或R键换人，用方向键控制人物移动地点，按A键确认；到地图上有感叹号出现的地方可以触发新的剧情或发生战斗。按SELECT键进入图鉴，人物旁边出现红色感叹号说明有可合成的记忆或者招式出现，可以用得到的道具合成失去的回忆（记忆恢复以后可增加体力上限），合成后可触发新的剧情，还可以领悟新的招式。选择人物后，在有感叹号闪动的方框处按A键进行合成，合成时需要选择所需的道具后再选"けってい"确认。因为能够合成的时候会有提示出现，所以攻略里没有提及。图鉴共分为四个部分：分别是草帽海贼团（包含各个成员的记忆与招式）、物品、出现的人物和地点。

按START键进入系统画面，可以更换人物的招式及存档。本作引入了连击模式，招式间有红色箭头的可以产生连击，方法是使出前一招以后，在招式结束之前按下一招。由于敌人有击打一定次数即倒地的设定，所以无限连击只存在于理论中……

战斗时为斜45度角画面，十字键控制移动，按A键为招式1，B键为招式2，A+B键为招式3。与其他游戏有所区别的是出场人物的HP（生命值）是合计计算的，当画面上方的HP为零时提示是否继续，选"否"则游戏结束。面对同伴或者珍兽的方向按住方向键，一段时间后对方头上会出现"OK"的字样，并会随着自己移动。自己与同伴头上有灯泡字样时同时攻击会放出合体技，不过实用性太差，基本可以无视。



▲看上去是无限连，可惜敌人太脆弱……

推箱子的技巧



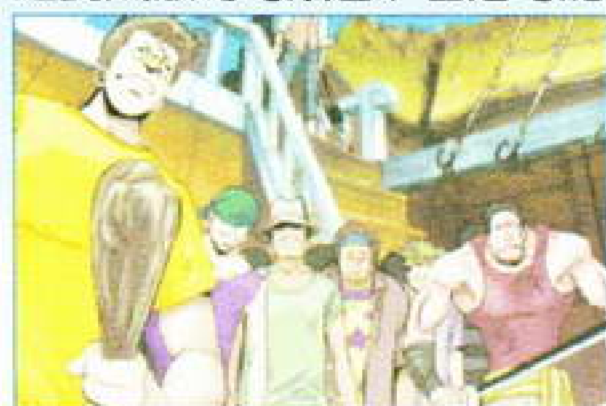
游戏中的附加剧情多为一些可选的挑战项目，如打树（有些距离远的需要用娜美或乌索普的飞行道具来打）。而其中最麻烦的要数推箱子的迷题了。推箱子迷题对玩家的智力是一种考验，不过转不过弯来会让人卡好久。当然本作也是十分体贴玩家的，驯鹿乔巴的AB技中有一招"脱出"，使用这个技能可以直接穿过箱子到达另一面，相信利用这招的话推箱子再也难不倒你了吧。

流程攻略及重点提示

每关只需要前往地图上的各个地点来触发事件（场景上有感叹号）便可过关，当没有事件可发生时要尝试前往各个地点，或将可合成的记忆都合成，便会出现剧情了。当然游戏中还是有附加事件的，不完成的话也是可以进入下一章的，但是错过了的物品和人物资料便得不到了。地图上也经常会出现一些海王类等可供收集，同样不要错过，以100％收集率而努力吧。

第一章 追寻记忆的岛

流程：冒险开始，由Mr.2进行操作教学→与福克斯海贼团的杂兵战→到游牧民的家里→遇到失散的乌索普、山治与妮可·罗宾→与福克斯海贼团的杂兵及玻尔琪战斗→推箱子→罗宾与游牧民谈话，见到海军大将青雉→进入下一章。

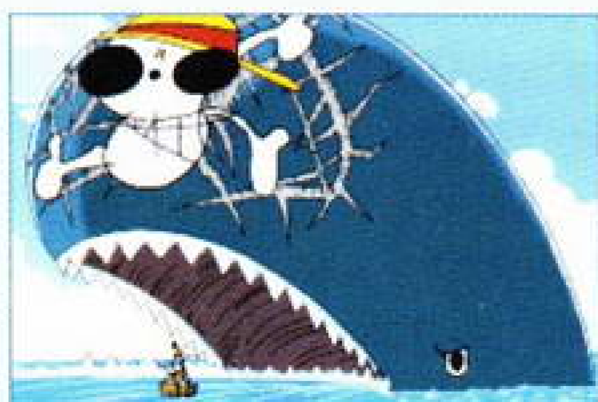


重点：因为是上手关，难度比较简单。玻尔琪会向前方发出飞镖，绕到侧面攻击。

获得道具：人物14个、地点2个、物品17件。

第二章 双子岬

流程：与村民交谈→遇见海军船只，强行突破，Mr.2离开队伍→登上伟大航路的入口颠倒山→遇见医生科洛克斯→被等待主人50年的岛屿鲸鱼拉布吞入体内，开始清除它体内的垃圾→见到Miss.Wednesday（真实身份是阿拉巴斯坦的奈菲鲁塔丽·比比公主）并与其交战，之后回到医生处，比比加入队伍→帮助居民在3分钟内清理树上的落叶；推箱子；回答关于剧情的问题（答案是错对错对对）；击败海兵→进入下一章。



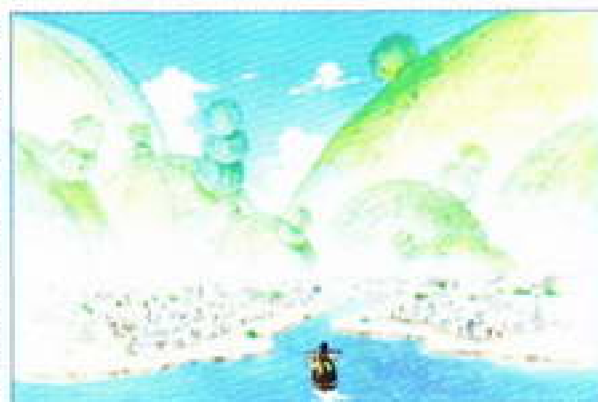
重点：Miss.Wednesday的HP降低到一定程度后会增加一招突进系招式，虽然威力不小，不过出招后硬直时间增加，抓紧时机攻击；然后她使出混乱特技，使人物控制方向错乱，不过战斗依然轻松。清理落叶时记得右下角与中间各有一棵树是与其他树隔开的。



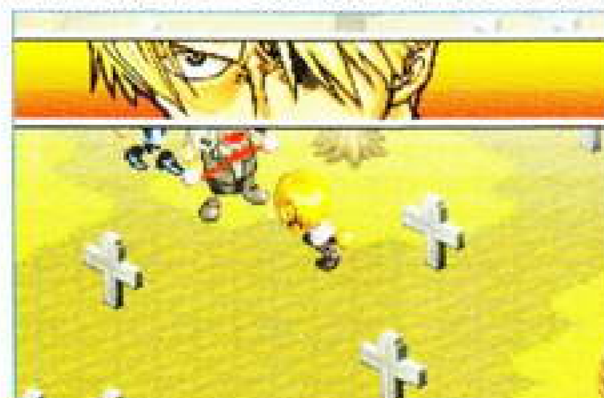
获得道具：人物7个、地点1个、物品22件。

第三章 威士忌山峰

流程：访问两名BW社社员→询问两名住民→再次遇见福克斯海贼团，在5分钟内打败汉堡包→和Mr.8——实际上是与阿拉巴斯坦王国的护卫队长伊卡莱姆展开战斗→推箱子→与伊卡莱姆谈话→20秒内清理树上落叶，把四个方向的火药桶向相反的方向推即可→遇见亚比达和她的海盗船→与海贼交战；寻找宝藏→进入下一章。



重点：四脚奇人汉堡包的攻防都比较强，他的滑铲与狼牙棒攻击都属于强硬型，不要和他硬碰硬；在时间有限的前提下，如果用攻击力低的角色上会比较吃力。初始状态的伊卡莱姆使用萨克斯发射子弹攻击，很容易躲开；他的HP下降后开始召唤杂兵，之后增加一招扩散音符攻击，中招者会处于混乱状态。寻宝时首先从左侧第二块石碑的两块石头中间进入，然后石碑发光，推开右下角的十字架出现新道路。



获得道具：人物5个、地点1个、物品21件。

第四章 磁鼓王国

流程：询问五名住民→与布里基克海贼团船长瓦尔波战斗→见到强盗医生古蕾娃→与王国守备队队长多尔顿交谈→与两个村庄的三名住民交谈→见到Dr.20（20人医师团），返回与多尔顿交谈→到达蘑菇洞，与福克斯海贼团船



长福克斯作战→乔巴对抗磁鼓王国国王瓦尔波和他手下的大臣→再与多尔顿谈话→两次3分钟内击碎雪人探宝（推荐路飞）；三次击败广场所有兵士；推箱子；制止偷猎者、保护小鸟；三次走冰迷宫；躲避古蕾娃的菜刀攻击→进入下一章。

重点：瓦尔波会潜入地下行进一段时间，这时只能回避，从口中发射炮弹，这招破绽比较大；周旋一段时间后他会化成雪团攻击，及时分辨哪个雪团是真身并给予攻击；最后他使出杀手锏，空中急降攻击，不过一旦躲开后他会陷进雪里。船长福克斯会发出迟钝光线，被击中后动作会变慢；然后他会使出流星拳，这个很好躲开；在他铺床睡觉时等他的手落下后再攻击。对战瓦尔波和他手下的大臣是一场硬仗，大臣的雪化妆有麻痹效果，突进系攻击威力可观，HP下降后炮弹攻击会变成火箭攻击，抓住中间的空档优先解决他；此时的瓦尔波只会战车突进一招，从旁边尽情蹂躏他吧。打雪人探宝时第一次在尽头的雪人处，第二次先打第一棵树，然后击碎树上积雪落下堆成的雪人。



获得道具：人物13个、地点7个、物品23件。

第五章 阿拉巴斯坦

流程：先后与多多、科萨父子交谈→见到隼之比尔与副队长卓加→到达首都，见到国王与七武海之一的克洛克达尔，在一段时间内躲避他的攻击→询问3名住民→与Miss.Doublefinger作战→和Mr.1展开战斗→决战克洛克达尔→与所有人对话，比比离开队伍→到地图最南端，火拳艾斯出现；遇见亚比达；回答关于剧情的问题（答案是错、对、对、错、错、错、错、错、错、错）→与3名住民交谈→与文布兰·古利吉谈话，相信他所说的话→与格斗海狮战斗→与两名住民谈话；与猿山联合军两人对话，向西找到沉没的船→进入下一章。



重点：Miss.Doublefinger开始会用突进系招式与流星拳；然后多了一招落下攻击，躲开之后趁她笑的时候攻击；最后是潜入地底用尖刺进行攻击，用娜美的天候棒三连击可以轻松解决。Mr.1的突进系攻击威力可怕，还有一招长距离三连斩；HP下降后多了八方向攻击，最终奥义是大范围散射攻击，拉开距离后用索罗上前攻击。初期的克洛克达尔只会发出沙镖，然后会用沙暴将水流埋住，而且会突然散成沙子从背后出现；攻击他必须要先沾上水才有效，HP降低后用铁钩突进攻击，还能连续使用沙子瞬移；第三形态他开始使用沙刀，即使如此路飞依旧取得了胜利。



获得道具：人物22个、地点11个、物品17件。

第六章 奥莱奇镇·珍兽岛

流程：与镇长对话→与小丑巴基交谈→连续两次与镇长对话→与3名住民对话→福克斯海贼团出现，依次与玻尔琪、福克斯交战→再与镇长交谈→与小丑海贼团的杂技卡巴吉及船长巴基战斗→与镇长对话→推箱子；制压海贼船→保护珍兽岛上的动物3分钟内生存→与金刚棒亚比达战斗→与小丑海贼团副船长猛兽使摩奇和他的狮子利基作战，保护小狗咻咻→进入下一章。



重点：与玻尔琪作战时要保持距离，不然她会召唤杂兵或者福克斯。打倒杂兵后，福克斯先是乘坐小型飞机发射两边的大炮，利用炮弹间的空隙攻击；然后他利用周围的冰块反射迟钝光线，把握好时间差。杂技卡巴吉移动速度很快，停下的时候会使用旋转陀螺；HP下降后向四周喷火，小心他会连续喷射，而且结束后还有一段无敌时间；最后他会用刀掀起尘土阻碍视线，不过战斗相对轻松。巴基会使手臂脱离身体攻击，还能变出一门大炮攻击，需要绕到侧面攻击；最后他会全身分散向前突进，避

开后空隙极大。制压海贼船只要把船头的红色箱子击破即可。金刚棒亚比达的突进攻击收招很快；还有飞吻攻击的招式，中招后陷入蛊惑



状态，攻击不能；HP下降后会跳到空中连续扔出三个狼牙棒，不停移动即可闪过。猛兽使摩奇的冲撞攻击不能硬抗，他还会召唤老鼠攻击，不过攻击力可以忽略不计，狮子利基用利爪抓人可以造成混乱，总体而言实力一般。

获得道具：人物9个、地点3个、物品14件。

第七章 基罗布村和海上餐厅

流程：与乌索普海贼团对话→与卡雅交谈→与管家克拉巴特尔（实为黑猫海贼团船长洛克）及梅利谈话→与福克斯海贼团三人交战→先后与村医、卡雅谈话→推箱子→与古拉哈诺士、卡雅谈话→见到了黑猫海贼团的杰克斯→与猫人兄弟山姆、布姆、船长库洛对战→与村医、梅利对话→回答关于剧情的问题（答案是对、错、错、错、错、错、错、对、错、错、对、错、对、对、错）；保护中央的箱子，击退海兵→与库里克海贼团的杂兵战→与赤足卓夫交谈→大战库里克海贼团→救出受困的珍兽；清理树上



落叶→与赤足卓夫交谈→见到七武海之一鹰眼→进入下一章。

重点：杰克斯的招式是扔出铁环攻击，他的催眠术使人混乱。猫人兄弟两人共通的特点是冲撞攻击，其中山姆的速度要快一些，体形较大的布姆还会一招猫杀跳跃，用围攻战术即可解决。洛克做出扶眼镜的动作后会迅速攻击，收招很快，还会瞬移到背后攻击；HP下降后普通攻击变成四连击，双臂伸展后与其站在一条直线上便会使出突进技，或者是连续三次瞬移攻



击，必须不停走动。对战鬼人金恩没有任何难度，只要把炸弹打到他身上即可。东海的霸主库里克会在地上埋伏钢夹，小心绕过闪光处，近身时还有引发爆炸的大战枪攻击；HP下降后发射毒气弹，不过似乎他的HP不高。清理落叶的2号人物一定要用娜美，而且让她使用仕事人手里剑，站在适当的位置才行。

获得道具：人物15个、地点4个、物品22件。

第八章 可可西亚村

流程：与两名村民谈话→顺序与警察阿源、野地子谈话→来到贝尔梅尔墓前→再与野地子谈话→见到鱼人海贼团→与警察阿源及3名村人谈话→与海军16分部鼠上校的手下战斗→点亮所有火把得到财宝→与鱼人海贼团船长恶龙交谈后回到可可西亚村→推箱子→与海军的黑槛部



队作战→与鱼人海贼团战斗→与海军战斗，守卫黄金梅利号→与警察阿源、野地子谈话→到贝尔梅尔墓前→进入下一章。

重点：黑槛部队的铁拳芬布迪起初会直拳与冲刺攻击，然后会使出旋转攻击；杰克斯还是老样子，只是多了一招旋转攻击；黑槛之希娜初期使用军刀和附加麻痹效果的冲刺攻击，她还会时不时地召唤杂兵，HP下降后会使出排炮轰击，不过破绽也大，轻松解决。鱼人海贼团的章鱼小八会突进系攻击接旋转，看似威力巨大，不过在旋转之后会晕一阵子，随后是召唤杂兵以及落体攻击；之后会喷射降低视野的墨汁，不过实力还是平平。船长恶龙会使出利齿的突进连击，水花的散射攻击需要走到离他较近的地方；等到他在水中成为鲨鱼形态时，在他准备冲击时站在轨迹旁边，掌握提前量出招，恶龙中招后会呈无敌状态反击，必须不停移动；



最后他会使出挥剑和旋转冲刺攻击，不过他的HP已经所剩无几。

获得道具：人物13个、地点7个、物品20件。

第九章 洛克城



流程：与3名村民谈话→与武器店老板对话→推箱子→躲避海军妲斯姬的攻击并逃到下方→与妲斯姬展开战斗→与斯莫卡上校战斗→调查海贼船，击碎船上的红色箱子→回答关于剧情的问题（答案是对、错、错、对、错、对、错、对、错、对、错、错、错、对、对、错、错、错、对、错）→进入下一章。

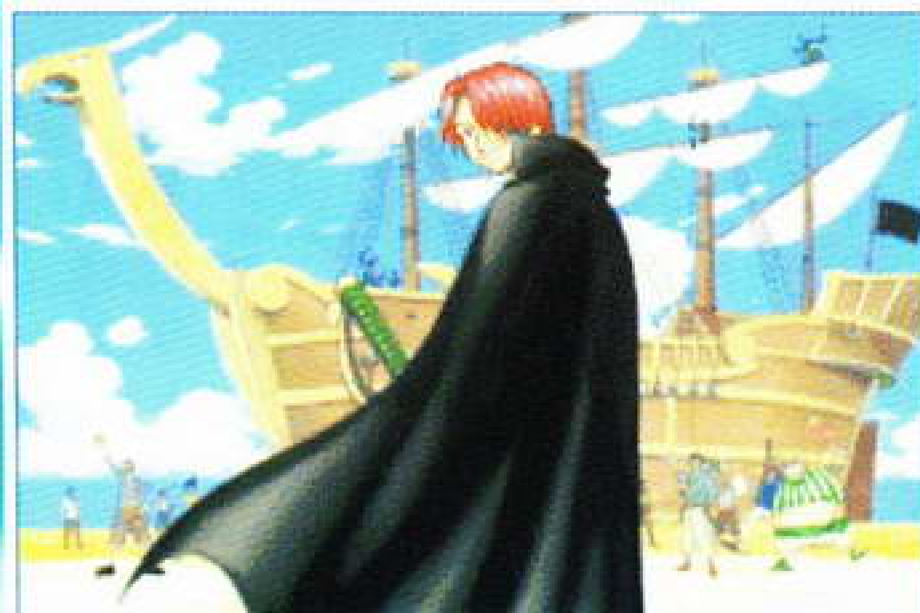
重点：躲避妲斯姬的攻击时，如果是冲刺攻击就站在堵塞出口的箱子前，使之破坏箱子，最下方的出口如下图所示。与她交战时，她的冲刺攻击不足为惧，倒是挥刀的范围广收招也快，需要提防；HP下降后使出弧月波，出招时应绕到她背后攻击，最后她会使出闪光瞬移斩，需要在她闪光的时候与她尽可能拉近距离，这样她就无法出刀。斯莫卡上校化成烟时会使人麻痹，然后他驾驶军用摩托展开冲撞攻击；HP下降后手臂会化为白烟，中招后同样会麻痹，还有钢叉突刺与冲撞攻击。



获得道具：人物4个、地点2个、物品11件。

第十章 福夏村

流程：见到红发撒古斯，一段时间内回避其攻击→与红发撒古斯战斗→与海贼交战→看到酒吧的玛基瑙→调查海贼船，击碎船上的红色箱子；推箱子→进入异度空间，操纵3人与自己战斗→与最强BOSS海马战斗→出现通关画面，但现在还不是真正通关。





重点：红发撒古斯收招极快，要抓紧时机。起初他用近身的直拳、远程手枪射击还有西洋剑的突刺攻击，不要和他站到一条直线上；HP下降后会发出一圈剑光，沾上就会受到连续攻击，不过此招出招时间相对较慢，迅速移动到近身位置攻击即可取胜。海马的招数非常丰富，会使用大范围雷电攻击，自由落体攻击，旋转突进攻击；HP下降后还会排炮攻击，威力十分惊人。它还相当耐打，要做好持久战的准备。

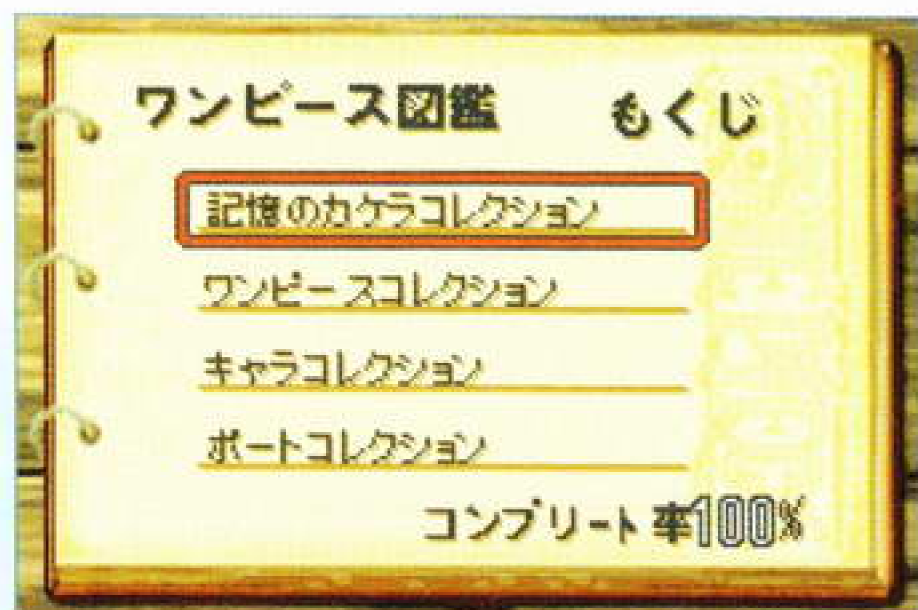
获得道具：人物5个、地点3个、物品9件。

第十一章 龙之梦



流程：读取进度，到达梦幻之岛，首先可以从比比公主、Mr.2、火拳艾斯中任选一位作为伙伴→依次按照剧情的顺序攻略各个BOSS，除了空岛之神艾尼路之外都是老面孔→再一次与海马战斗→结局画面。

重点：下面的梦幻之扉里可以输入密码挑战新人物，输入“なまはむめろん”可以对战青雉，他的招式简直无耻到了极点，打他的秘诀是保持距离，等他睡着了再上去狂扁（汗）；然后继续输入“はねつきぼうし”与鹰眼米霍克战斗，起初他只用长距离突进一招，不过很快就会拿起背上的长刀，招数变成了剑气直线攻击与散射攻击，还有大范围拔刀攻击，十分难缠，最后还有一招蓄力攻击，一旦蓄成了三个叹号就必定会中招，所以见他蓄力就主动进攻；接着输入“アロハシャツ”就会出现改造人弗兰奇，他会用弹簧拳和连续喷出火墙，还会喷摩丝增加120点HP（没天理啊）；之后开始发射散弹式炮弹，火墙的发射速度也加快了，最后发射的是排炮，他的弱点就是经常跑到一边摆造型……号称“神”的艾尼路会使用电系攻击，有线路放电，三叉戟攻击；转换场地后，他开始



▲图鉴模式100%完成。

使用大规模放电；最后连续发射连路飞也无法抵抗的电鸟，因为他的硬直时间很少，一般只能打一下，推荐用路飞加一个牵制型的角色。

获得道具：人物2个、地点2个、物品1件。

第九章 人物介绍



蒙奇・D・路飞

不怕枪击也不怕电击的小强船长，近距离肉搏型，最大HP330。范围攻击的ゴムゴムのガトリソグ无论对付杂兵还是BOSS均十分好用。推荐连技："ゴムゴムのガトリソグ+ゴムゴムのブレット"。这招出现的时间较早，是对付各关BOSS的首选。尤其是与空岛艾尼路的战斗，路飞是一定要出战的。



罗罗诺亚・索罗

三刀流剑士，威力巨大型，最大HP350。在领悟无刀流鬼げり后成为当之无愧的中后期主力，推荐连技："无刀流鬼げり＋牛针＋狮子歌歌"，与防御较差的BOSS对决甚至可以将其秒杀，其实第三招也可以换成百八烦恼风，只是爽快感有所下降。鹰波作为牵制对手用的招式威力尚可，不过出招太慢易被反击。



娜美

航海士，技巧型，最大HP280。招式大多附带特殊效果，而攻击力相对薄弱，适合牵制敌人。最终技しあわせパンチ对付众多敌人围攻时效果奇佳，可惜出现的时间太晚。推荐连技："振り回し＋サンダーボルト＝テンポ"，还有伤害较大的"振り回し＋タクトさばき＋トルネード＝テンポ"。



乌索普

狙击手，远程射击型，最大HP260。不擅近身攻击的他只能用游击战术与敌人周旋，冲击贝属于当身技，在敌人攻击时吸收力量进行反击。推荐连技："泉水星＋つっこみ＋バウンド"，敌人较多时可以把最后一招换为まきびし地狱。搞笑招式ケチャップ星还真的不是一般的强……



山治

厨师，快速进攻型，最大HP300。自始至终都是十分好用的角色，可惜由于自身的特点，在对女性BOSS时毫无作用……推荐连技"フランシェ＋カジクー＋トロワジエムアッシ"。出招速度快，一旦中了第一下就可以轻松连到最后。"キュイソー・ジャレ＋ムートソショット＋反行仪キックコース"的效果也不错，就是起始出招要慢上一些。



东尼・东尼・乔巴

船医，大器晚成型，最大HP280。初、中期的蓝鼻子驯鹿几乎没什么像样的攻击招数，只能满场狂奔，抽空给其他人补充HP……后来领悟的樱井木对付一条直线上的敌人效果极佳。推荐连技"ごめんなさい＋刻蹄ロゼオ＋刻蹄クロス"这套连技虽然集华丽、出招速度快、高攻击力于一身，只可惜直到游戏后期才出现。



妮可・罗宾

考古学家，辅助旁观型，最大HP280。惟一的优点就是出招速度比较快，百花缭乱"大飞燕草"与クロス都属于远程攻击型。推荐连技"一轮笑き＋スマッシュ＋クラッシュ"虽然出招比较快可是攻击力就惨了点儿，也许是经常看书不锻炼的原因吧。

文 雷伊



我们大名鼎鼎的名侦探柯南又在GBA上现身啦！这次的《晓之纪念碑》是一款本格派的推理游戏，游戏在系统方面有不少创新之处，完全原创的故事和精彩的推理过程让即使没有看过动画原作的玩家也能够轻松投入其中。这次为大家献上本作的完全攻略，希望大家能够毫无障碍地打穿这款GBA末期的好游戏。

名侦探柯南 晓之纪念碑 **GBA**
名探偵コナン 暁のモニュメント
◆Banpresto◆AVG◆2005年4月21日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

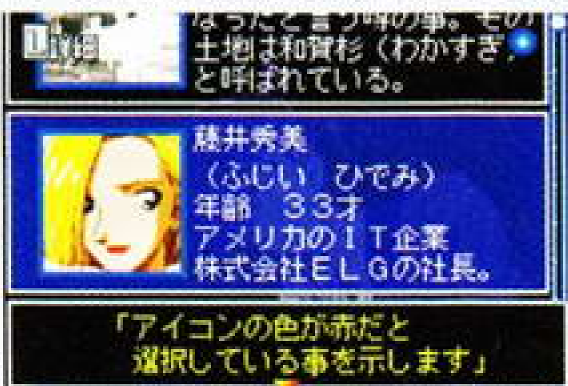
系统简介

因素（ファクタ）

类似于一般推理游戏中的证物。“因素”可以在剧情中自动取得或者调查现场取得，合理分析这些因素是顺利完成推理过程的关键。

真实时间制&HIT系统

本作调查现场和推理过程中采用了真实时间制，也就是说，在这些过程中时间都是一直在流逝的，当时间耗尽时，就必须重新挑战了。此外，游戏中的调查和推理都涉及到了HIT数这个设定，当选择正确答案时就会出现“Criticle Hit”字样，这样的话就能让时间槽得到一定程度的回复；选择无关紧要的答案时会出现“No Hit”字样，这会减少时间槽；选择一些与正确答案有一定关联的答案时会出现“Normal Hit”字样，虽然这也会让时间槽得到一定程度的回复，但光选择这样的答案却无法让游戏顺利进行下去。



现场调查部分

本作中调查现场时并不能自由移动，而是要选择画面左下角的spot来决定自己要调查的部位。从游戏中盘开始，有些地方会存在调查深度的概念，深度等级一般从lv1开始，按动R键可以提高调查等级。需要注意的是，等级越高消耗的时间槽也就越多。因此如果能够在低等级就获得“因素”的话，就应该尽量避免用高等级来调查。

因素整理部分

有的时候，柯南会将收集到的“因素”在脑海中做个回顾，并问一些与案件相关的问题。这时画面右上角会出现一个蓝色的小圆圈，这表示必须选择的“因素”的个数。按A键的话可以选择“因素”、选中后的因素会变成红色，此时按B键代表确定，再按一次A键则为取消。在这个部分中按L键可以察看“因素”的详细信息。

商店系统



根据玩家的推理水平，游戏中每完成一个FILE电脑就会给玩家一些金币作为奖励，除此之外，完成迷你游戏也会获得一定数量的金币。得到了金币后就可以在商店中购买各种物品了，游戏中的全部5个迷你游戏都需要在这里购买，而“アルバム”中的收集要素也需要在这里购买“卡片袋”来随机获得。最最重要的是，游戏本篇最后两个FILE也都需要在商店中购买，而只有玩过FILE70才能真正找出案件的真相，因此商店在本作中的意义相当重大。商店中可以购买的东西如下：

商品名称	需要金币数
迷你游戏“4×4パズル”	100
迷你游戏“たった1人の真实”	200
迷你游戏“警视厅の包围网突破”	300
迷你游戏“うなれ！ターボエンジン”	400
迷你游戏“灰色の迷宫”	500
トレーディングカード袋(卡片袋)	10
シナリオFILE70(剧本FILE70)	700
シナリオFILE71(剧本FILE71)	710

迷你游戏

游戏名	游戏方法
4×4パズル	从左往右从上到下一次排列带有数字的珠子，排列正确的数字会变成红色，按A键可以改变长条的方向。
たった1人の真实	限定时间内从20个人偶中找出与其他人偶不同的惟一一个人偶，成功的话所剩时间就会增加，找对3次就算过关。
警视厅の包围网突破	画面左上的是移动方向，选中后按A键就可以对柯南下达指令，逃过追捕达到目的地就算胜利，按L可以查阅地图。
うなれ！ターボエンジン	操作柯南踩着滑板穿越重重障碍的迷你游戏。游戏过程中的金币可以拾得，按A键可以跳跃。
灰色の迷宫	在限定时间内取得全部重要道具达到终点就算获胜，途中的金币可以拾取。

NORMAL难度全S级评价流程攻略

FILE01　マンションへ

取得“招待状”→出示“招待状”→取得“川岛亮太”、“竣工式”、“天窗”、“高井阵平”、“15Wのカギ”

FILE02　部屋へ

1.除了spot3外全部调查一遍，取得“部屋の间取り”、“ディンプルキー”



2.取得“藤井秀美”、“自杀の村”、“崖から海に身を投げる”、“首を吊る”、“风吕场で手首を切る”、“猎铳で自杀”、“贩卖会社”、“ヴィラ·グリーン·セダー”、“小切手”

3.出示“藤井秀美”→出示“自杀の村”→出示“ヴィラ·グリーン·セダー”→出示“贩卖会社”→出示“小切手”→取得“エレベータ”

FILE03　ロビーへ

1.取得“饭田哲子”、城石贵之→出示“竣工式”→取得“藤井の役目”→出示“川岛亮太”

2.调查部分：

spot1－取得“石堂克明”

spot2－出示“自杀の村”→取得“石井弘树”

spot3－取得“ジェイソン·ブロス”

spot4－取得“真中充”

spot1－取得“プロフォンド”、“久保田ユウイチ”

spot2－出示“自杀の村”→取得“若松勉”

spot3－出示“自杀の村”→取得“ウンチクの长い男”

spot4－取得“山部布佐依”

3.出示“自杀の村”→取得“川岛のマスターキー”、“小野公次”

FILE04　竣工式“夜の部”

1.取得“伊藤昭利”、“宫出光自”

2.调查部分：

spot1－取得“冷たい男”

spot1－出示“自杀の村”→取得“ポニーテールの男”

spot2－取得“岩村明菜”→出示“プロフォンド”→取得“ジャーロ”→出示“自杀の村”

spot1－取得“ケビン·マーチ”

spot2－出示“自杀の村”→取得“金发で和服の女性”

spot3－调查即会发生剧情

FILE05　园子といっしょ

取得“铃木园子”→出示“藤井秀美”→出示“冷たい男”、取得“池山隆志”→出示“ポニーテールの男”、取得“宫本慎太郎”→出示“久保田ユウイチ”→取得“保奈朝美”、“管理事务所”

FILE06　第一の自杀

出示“高井阵平”→取得“アルコールの臭い”→调查spot3lv3，取得“高井の死因”

FILE07　现场检证



依次出示“探侦”、“高井阵平”、“饭田哲子”→取得“现场写真”、“山本树里”→依次出示“岩村明菜”、“プロフォンド”→取得“ロールバー”

FILE08　高井の遺留品

1.调查部分

spot1lv4－取得“借用书”

spot2lv1－取得“高井の携带电话”

spot3lv2－取得“09Sのカギ”

2.依次出示“贩卖会社”、“借用书”、“高井の死因”、“09Sのカギ”

FILE09　高井の部屋

1.调查部分

spot1lv1－取得“第2の借用书”、lv2取得“高井の手帐”

spot2lv1－取得“罐ビール”

2.出示“第2の借用书”、取得“王都警备”→出示“高井の手帐”→出示“罐ビール”→出示“王都警备”、取得“坂本弥祖助”



3.高井阵平－高井の死因－借用书、第2の借用书、王都警备－罐ビール、アルコールの臭い－取得“酒に醉って转落”－高井の手帐－自杀の村－

FILE10　坂本の部屋へ

取得“石川雅巳”、镰田友哉→出示“坂本弥祖助”、“竣工式”

FILE11　第2の自杀

1.调查部分

spot1－取得“坂本の死因”，调查地上的刀取得“果物ナイフ”，调查镜子lv1取得“镜”

spot2－调查池水得到“ぬるま汤”

spot3－调查lv1口袋得到“坂本の持っていたカギ”

全部调查完毕后取得“マスターキー”

2.调查部分

spot1lv1－取得“玄关のカギ穴の痕迹”

spot2lv4－取得“1阶の窗のカギ”

spot3lv1－取得“キッチンの出入り”

spot4－spot1取得“2阶の窗のカギ”，spot2取得“2阶の窗のカギ”

调查完毕后调查lv1取得“1阶の窗のカギ”

3.出示“坂本弥祖助”、“坂本の死因”→顺序出示“果物ナイフ”、“镜”、“ぬるま汤”→顺序出示“坂本の持っていたカギ”、“玄关のカギ穴の痕迹”、“1阶の窗のカギ”、“2阶の窗のカギ”→取得“坂本の密室”

FILE12　坂本の死

取得“自杀”→出示“坂本弥祖助”→顺序出示“坂本の持っていたカギ”、“マスターキー”→出示“坂本の密室”、“自杀の村”→出示“镰田友哉”→取得“名簿”

FILE13　自杀の村

依次出示“自杀の村”、“探侦”、“镰田友哉”、“自杀の村”→取得“横沟参悟”→出示“坂本弥祖助”→取得“谜のギャル”→顺序出示“谜のギャル”、“横沟参悟”、“坂本弥祖助”→顺序出示“坂本の持っていたカギ”、“09Sのカギ”、“坂本の密室”

FILE14　マスターキー

依次出示“川岛亮太”、“マスターキー”→出示“坂本弥祖助”、“伊藤昭利”→出示“毛利小五郎”→出示“伊藤昭利”→顺序出示“探侦”、“伊藤昭利”、“自杀”、坂本弥祖助

FILE15　第3の自杀

1.调查部分:

spot3－取得“伊藤の死因”

spot1lv3－取得“玄关のカギ穴の痕迹”、“伊藤の浴室の换气扇”

spot2lv3－取得“1阶の窗のカギ”

spot3－spot1lv1取得“2阶の窗のカギ”、spot3lv1取得“洋室のエアコン”、spot4中调查spot1lv1取得“书斋の窗のカギ”

spot4lv1－取得“ダイニングの窗のカギ”、“ダイニングのエアコン”



调查完毕后取得“伊藤の死亡推定时刻”

2.出示“マスターキー”、取得“伊藤のマスターキー”

FILE16　2つの事件

1.依次出示“高井阵平”、“高井の死因”→取得“高井の死亡推定时刻”→出示“现场写真”→出示“プロフォンド”→依次出示“酒に醉って转落”、“坂本弥祖助”、“坂本の死因”→取得“坂本の死亡推定时刻”→依次出示“坂本の密室”、“果物ナイフ”→取得“账簿”

2.依次出示“伊藤昭利”、“伊藤の死因”→出示“玄关のカギ穴の痕迹”、“1阶の窗のカギ”、“2阶の窗のカギ”、“书斋の窗のカギ”、“ダイニングの窗のカギ”→出示“伊藤のマスターキー”，取得“伊藤の密室”→出示“坂本の密室”→取得“密室”→出示“川岛のマスターキー”、“坂本のマスターキー”、“伊藤のマスターキー”

FILE17　密室

1.出示“密室”→出示“マスターキー”→出示“川岛亮太”→出示“管理事务所”

2.出示“自杀”→出示“坂本弥祖助”、“伊藤昭利”→依次出示“密室”、“マスターキー”→取得“マスターキーの入出库记录”→取得“五十岚亮辅”、“小野公次”→出示“高井阵平”→依次出示“坂本弥祖助”、“伊藤昭利”、“石川雅巳”、“五十岚亮辅”、“小野公次”、“川岛亮太”→取得“指纹认证システムの登录者”→出示“ディンプルキー”→取得“マスターキーの取得方法”→出示“坂本弥祖助”、“伊藤昭利”→取得“招待客名簿”→出示“管理事务所”

FILE18　3つの事件

出示“マスターキーの入出库记录”→出示“坂本の死亡推定时刻”、“伊藤の死亡推定时刻”→出示“高井の死因”、“坂本の死因”、“伊藤の死因”→出示“借用书”

FILE19　全馆放松

取得“おこさないでください”

FILE20　招待客たち……

选择spot1后选择lv4，调查所有spot

FILE21　1人いない……

1.取得“镰田の死因”、“镰田の死亡推定时刻”

2.调查部分：1楼

spot1lv1－取得“玄关のカギ穴の痕迹”、“真输のカケラ”

spot2lv1－取得“1阶の窗のカギ”

spot3lv1－取得“ダイニングの窗のカギ”、“镰田の部屋のエアコン”

spot4－前往2楼

3.调查部分：2楼

spot1lv1－取得“2阶の窗のカギ”

spot2lv1－取得“书斋の窗のカギ”

出来后发生事件，取得“镰田の密室”

FILE22　裁判记录と真输

取得“裁判记录”、“荒木源三郎”、“古田宗大”、“关根顺一”

FILE23　ポイントを整理

1.顺序为高井阵平、坂本弥祖助、伊藤昭利、镰田友哉→出示“自杀”→出示“借用书”、“第2の借用书”、“高井の手帐”、“高井の携带电话”、“09Sのカギ”→取得“高井の借用书”→出示“坂本のマスターキー”、“果物ナイフ”、“名簿”→出示“伊藤のマスターキー”、“账簿”→出示“裁判记录”

FILE24　事情听取开始

取得“事情听取”

FILE25　前半の12人

FILE26　饭田に事情听取

对饭田哲子出示“饭田哲子”、“久岛不动产”、4位死者的名字和死亡时刻

FILE27　五十岚に事情听取

对五十岚亮辅出示“五十岚亮辅”取得“工期缩短”、“工事中の事故”、“カドキ设备サービス”→出示“久岛不动产”、“ヴィラ・グリーン・セダー”、4位死者的名字和死亡时刻

FILE28　池山に事情听取

对池山隆志出示“池山隆志”、“久岛不动产”、4位死者的名字和死亡时刻

FILE29　石川に事情听取

对石川雅巳出示“石川雅巳”、“久岛不动产”、“竣工式”、4位死者的名字和死亡时刻



FILE30　石堂に事情听取

对石堂克明出示“石堂克明”、“久岛不动产”、4位死者的名字和死亡时刻

FILE31　冈林に事情听取

对冈林洋子出示“高井阵平”、“高井の借用书”后出示“冈林洋子”、“久岛不动产”、4位死者的名字和死亡时刻

FILE32　城石に事情听取

对城石贵之出示“城石贵之”取得“稻叶真也”、“绅士录”、“匿名の投书”及“バブルの崩坏”出示“招待状”，取得“事件のシナリオ”→出示“绅士录”

FILE33　高津に事情听取

依次对高津由香里出示4名死者及其死亡时刻、“久岛不动产”、“招待状”

FILE34　土桥に事情听取

对土桥胜一出示“土桥胜一”、“高井阵平”、“久岛不动产”及4人的死亡时刻

FILE35　マーチに事情听取

对ケビン出示“ケビン”、4人死亡时间、“久岛不动产”、“宫出光自”、“ヴィラ・グリーン・セダー”

FILE36　宫本に事情听取

对宫本慎太郎出示“宫本慎太郎”、“久岛不动产”、4人死亡时间、“藤井秀美”

FILE37　山部に事情听取

对山部布佐依出示“山部布佐依”、4个死者及其死亡时间

FILE38　前半终了

FILE39　后半の12人

FILE40　石井に事情听取

对石井弘树出示“石井弘树”取得“相马建设”→出示“工事中の事故”、4个死者及其死亡时间、“藤井秀美”

FILE41　久保田に事情听取

对久保田ユウイチ出示“久保田ユウイチ”、4个死者及其死亡时间、“久岛不动产”



FILE42　岩村に事情听取

对岩村明菜出示“岩村明菜”、4个死者及其死亡时间、“久岛不动产”

FILE43　小野に事情听取

对小野公次出示“小野公次”取得“相马工务店”、4个死者及其死亡时间、“工事中の事故”→取得“昨日までの状况”

FILE44　川岛に事情听取

对川岛亮太出示“川岛亮太”取得“久岛エステートサービス”→出示“久岛不动产”、“管理事务所”、“竣工式”

FILE45　保奈に事情听取

对保奈朝美出示“保奈朝美”、4个死者及其死亡时间“久岛不动产”

FILE46　藤井に事情听取

对藤井秀美出示“藤井秀美”、4个死者及其死亡时间、“ヴィラ・グリーン・セダー”、“自杀の村”、“久岛不动产”

FILE47　ブロスに事情听取

对ジェイソン出示“ジェイソン”、4人死亡时间、“久岛不动产”、“竣工式”、“自杀の村”

FILE48　真中に事情听取

对真中充出示“真中充”、“久岛不动产”、“ケビン”

FILE49　宫出に事情听取

对宫出光自出示“宫出光自”、4个死者及其死亡时间、“久岛不动产”、“ヴィラ・グリーン・セダー”、“ケビン”→取得“部屋の抜け道”

FILE50　山本に事情听取

对山本树里出示“山本树里”、“4人死亡时间”、“久岛不动产”

FILE51　若松に事情听取

对若松勉出示“若松勉”、“自杀の村”、“裁判记录”、“坂本弥祖助”、“自杀”及4人死亡时间

FILE52　24人终了

FILE53　兰と园子听取终了

FILE54　全てのカギを没收

取得“没收されたカギ”→出示“镜”、“ぬるま汤”，取得“坂本の浴室の换气扇”→出示“伊藤の浴室の换气扇”→出示“洋室のエアコン”、“ダイニングのエアコン”→出示“镰田の部屋エアコン”、取得“换气された现场”→出示真输のカケラ

FILE55　密室のカギ

取得“シリンダ”→出示“镰田友哉”→依次出示“真输のカケラ”、“シリンダ”、“高井阵平”、“ブロフォンド”、“09Sのカギ”→取得“マンションの见取り图”→出示“ロールバー”，取得“トリック”→出示“天窗”

FILE56　屋上の仕挂け

spot2lv1－取得“スナップ”后选择lv4发生剧情

spot1－取得“巻き上げ机”、“テグス”后依次出示“テグス”、“スナップ”

FILE57　第5の自杀

1.调查部分：

spot1－取得“1阶の窗のカギ”、“2阶の窗のカギ”

spot2－取得“リゾット计划书”

spot3－取得“灰皿の燃えカス”

spot4－取得“玄关のカギ穴の痕迹”

2．调查完毕后取得“遗书”、“石堂の死因”、“石堂の死亡推定时间”、“マカロフ”、“警察の警备”

3.出示“警察の警备”、“没收されたカギ”→依次出示“石堂の死亡推定时间”、“1阶の窗

のカギ"、"2阶の窗のカギ"、"玄关のカギ穴の痕迹"→取得"石堂の密室"→出示"自杀"、"换气された现场"、"遗书"、"裁判记录"

FILE58　见えてきた关系

出示"警察の警备"→出示"自杀の村"→出示"管理事务所"→出示"工期の缩短"→出示"石堂克明"→取得"建设费横领"→依次出示"石堂克明"、"遗书"→依次出示"坂本弥祖助"、"建设费横领"、"事情听取"

FILE59　犯行时刻を特定

出示"ジェイソン"→取得"高井に对する犯行时间带"→出示"镰田友哉"→取得"坂本に对する犯行时间带"→出示"石川雅巳"→取得"伊藤に对する犯行时间带"→出示"真鍮のカケラ"、"石川雅巳"→取得"镰田に对する犯行时间带"

FILE60　犯行时刻のアリバイ

依次出示"高井に对する犯行时间带"、"久保田のアリバイ"、"招待客名簿"→取得"全馆放送"→出示"坂本に对する犯行时间带"→选择所有角色→出示"伊藤に对する犯行时间带"→出示饭田、高津、岩村、小野、川岛、保奈のアリバイ→出示"石川雅巳"→出示"镰田に对する犯行时间带"→出示饭田、高津、川岛、保奈のアリバイ→取得"全员のアリバイ"

FILE61　被害者の共通点

出示"建设费横领"、"王都警备"→出示"藤井秀美"→出示"ヴィラ・グリーン・セダー"→出示"久岛不动产"、"久岛エステートサービス"、"相马建设"、"相马工务店"、"カドキ设备サービス"、"王都警备"→出示"リゾート计划书"→出示"裁判记录"→出示"名簿"、"账簿"、"高井の手帐"→出示"自杀の村"→出示"匿名の投书"→出示"全员のアリバイ"

FILE62　二度目の听取终了

取得"身元调查の报告书"、"和贺杉村の调查报告"、"合键"、"シリンダの交换"

FILE63　最后の确认作业

FILE64　推理ショー第1幕

依次出示"ディンプルキー"、"シリンダの交换"→依次出示"小野公次"、"昨日までの状况"、"川岛亮太"→依次出示"プロフォンド"、"ロールバー"、"テグス"、"スナップ"、"天窗"→依次出示"宫出光自"、"卷き上げ机"、"五十岚亮辅"

FILE65　推理ショー第2幕

依次出示"合键"、"久岛エステートサービス"→依次出示"坂本弥祖助"、"伊藤昭利"、"镰田友哉"、"石堂克明"→出示"横沟参悟"、"镰田友哉"、"坂本弥祖助"、"伊藤昭利"→依次出示"マスターキー"、"伊藤のマスターキー"、"川岛マスターキー"→依次出示"ディンプルキー"、"真鍮のカケラ"、"伊藤昭利"、"坂本弥祖助"→依次出示"おこさないでください"、"合键"、"全馆放送"、"遗书"、"藤井昭利"

FILE66　推理ショー第3幕

依次出示"シリンダ"、"合键"、"警察警备"→依次出示"全员のアリバイ"、"招待状"、"藤井昭利"→依次出示"天窗"、"スナップ"、"テグス"→依次出示"藤井昭利"、"エレベータ"、"藤井の役目"、"川岛亮太"→调查spot4→出示"没收されたカギ"、"藤井の役目"

FILE67　推理ショー第4幕

依次出示"警察の警备"、"石堂の密室"、"招待状"、"藤井昭利"→依次出示"シリンダの交换"、"高井阵平"→依次选择4种死法→依次出示"高井の手帐"、"身元调查の报告书"、"冈林洋子"、"藤井秀美"→出示"匿名投书"→出示"账簿"、"名簿"、"高井手帐"、"リゾート计划书"、"裁判记录"→出示"侦探"

FILE68　藤井秀美の过去

取得"藤井の家族"、"母亲"→出示"リゾート计划书"→出示"石堂克明"→出示"バブル崩坏"→出示"坂本弥祖助"、"高井阵平"、"伊藤昭利"、"石堂克明"→出示"名簿"→出示"裁判记录"→出示"高井の手帐"→出示"藤井の家族"→出示"账簿"→出示"坂本弥祖助"→出示"关根顺一"→出示"裁判记录"→出示"荒木源三郎"→出示"自杀"→出示"母亲"

FILE69　藤井秀美の秘密

依次出示"石堂克明"、"遗书"、"藤井の家族"、"灰皿の燃えカス"、"母亲"、"藤井秀美"

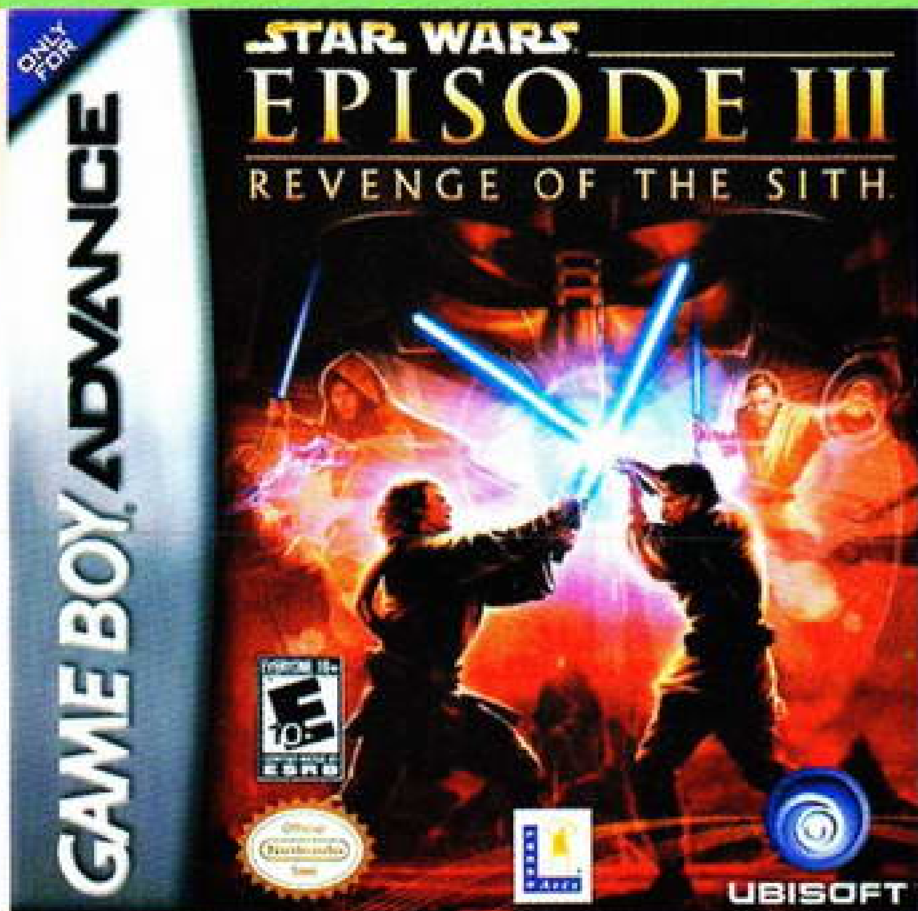
FILE70　共犯者

依次出示"藤井秀美"、"川岛亮太"、"高井阵平"、"换气の现场"、"自杀"、"シリンダ交换"、"シリンダ"



FILE71　おまけ

文 马修



星战前传III 西斯的复仇

当各位拿到本辑《掌机王SP》时，距离电影《星战前传Ⅲ》的全球公映日期也就不远了。心急的玩家可以借由游戏先来提前体会一下剧情。闲话不多说了，游戏已经发售了，我们就来看看游戏究竟怎么样吧。

星战前传Ⅲ：西斯的复仇 GBA
Star Wars Episode Ⅲ: Revenge of the Sith
◆Ubisoft/Ubisoft◆ACT◆2005年5月4日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆对应GBA专用通信对战线



游戏开始后，可以选择单人游戏(SINGLE PLAYER)、多人游戏(MULTIPLAYER)和制作人名单(CREDITS)。进入SINGLE PLAYER后，就选择角色和难度，角色可以从奥比万和阿纳金中任选其一。选完角色后是难度选择，其中PADAWAN(学徒)是简单，JEDI(绝地)是普通，MASTER(大师)是难。其中MASTER难度必须要在其他任意难度下通关一次后才能选择。



过关后的主角成长

游戏中角色的成长，主要依赖于过关后能力的分配，过关后的能力分配包括原力技能升级和能力提升两个方面。原力技能升级需要用游戏中收集的黄色道具来分配提升，每项技能有个三等级的成长，由低到高分别需要15点、30点和60点。注意，每关上方和个别关卡中，一些看似背景的物品实际上可以砍碎的，砍碎后可能得到各种道具，除了这种用来过关分配的特殊黄色道具，还有回复体力的、回复原力的和奖励生命的等道具。





原力能力

阿纳金	
SABER THROW	掷剑
ABSORB	蓄力
FORCE PULL	原力牵引
FORCE PUSH	原力推飞
RAGE	愤怒
CHOKE	窒息

奥比万	
FORCE SPEED	原力加速
FORCE HEAL	原力治愈
FORCE PULL	原力牵引
FORCE PUSH	原力推飞
FORCE SHIELD	原力保护
MIND TRICK	精神欺骗

能力提升

STAMINA	体力
STRENGTH	攻击力
INTUITION	原力

过关后，在能力提升画面会给出两个可以升级的能力，玩家要在这里二选一，至于没法选中的能力，以后过关会有机会来提升的。

操作讲解

由于原作招式的丰富，“《星战》系列”游戏的操作也一直比较复杂。此次马修就整理一下列表，将游戏中的各种技能的操作方法一一列出，熟练掌握了技能，你会发现，游戏会变得简单得多，也爽快得多。下面我们以共通技能和个人技能来给技能分类，其中带★符号的为游戏中习得技能。





共通技

操作	简介
前、前	奔跑。
B	普通攻击。
前+B	更重视前方攻击的远距离攻击。
后+B	攻击后方敌人。
上+B	有效范围很大的攻击，实际上攻击判定是下段。
下+B	重斩前方的敌人或对倒地敌人进行攻击。
A	跳跃。
跳跃中按A	跳跃攻击。
跳跃中按下+A	可以攻击到倒地敌人的跳跃攻击。
L	防御子弹。
光弹即将射到时按L	防御子弹，还可以将红色的子弹反弹给开枪者。
上+L	上段防御。
下+L	下段防御。
R	原力发动，有防御对手原力攻击的效果。
R状态下按前	将前方机器人爆后的废铁用原力推出或直接用原力推倒敌人。
R状态下按后	将前方机器人爆后的废铁用原力摔到身后或用原力将远方的敌人拉到近前。
R状态下按上	用原力将前方一名敌人扼颈浮空。
怒槽满时按住B	消灭全屏杂兵、可重创BOSS的超必杀。

个人技能

虽然是个人技能，但出法还是一样的，不过效果会有一定的不同。

操作	阿纳金	奥比万
奔跑中按B	踢腿，使被攻击敌人一击倒地。	剑刺敌人来将敌人有效牵制住。
★R+A	怒气爆发的蓄力技。	加速。
★R+B	将光剑掷出攻击敌人。	回复体力。
★L+R+A	回旋斩，抡倒周围的敌人。	向前重斩，攻击范围及威力都很大。
★L+R+B	升龙系必杀，同时带有飞行半屏的月形剑气。	抡起剑高速旋转。
★L+R+A+B	用怒气震开周围的全部敌人。	用防护罩保住自己并震开周围的敌人。

奔跑中可以改变方向继续跑。R+系技能会消耗原力槽。L+R系技能会消耗必杀槽，其中L+R+A消耗25%，L+R+B消耗50%，L+R+A+B消耗75%。按住B键发动的超必杀需要蓄满必杀槽才能发动。必杀槽根据角色不同，名称也不同，如阿纳金的为“怒”，奥比万的则为“集中”，其实只是名称上不同，作用是完全一样的。

多人游戏

多人游戏实际上只能实现两个玩家的联机，因为游戏只有两个角色供选择，两人合作时，不仅可以大大降低被围攻的几率，还可以衍生出新的组合技，如A角色用按住R按上把敌人浮起，B角色就可以使用大威力的必杀技来重创敌人。多人游戏下有两个模式，一个是CLONE WARS，这个是正常的双人模式，没有难度调节，没有关卡选择，每个角色有三条命；第二个模式是LAST JEDI STANDING，这个类似于双人挑战模式，该模式下有五个关卡，每个角色只有一条命，有一定的难度。



单人模式攻略



单人模式下，选择阿纳金和奥比万，两个人的路线有很大不同，而最终BOSS，就是没有被选择的另一个。游戏从奥比万与阿纳金一起去营救巴尔巴丁首相开始，两个人的不同的冒险由此展开。



第一场

阿纳金　奥比万

第一关基本上算是教学模式，杂兵都是最初级的机器人，但即便如此也要当心别被它们围攻，被它们近身用枪捣一阵也会捣个半死。将近关底会有成群的机器人出来围攻——正好是展现身手的好机会。BOSS是一架扔炸弹的小飞艇，在它即将飞近时用上+B然后上下或向后去躲开炸弹即可；这个家伙被砍几次会贴地飞行冲撞主角，不理它，躲；被砍了几刀后，BOSS变身成个蜘蛛状的机器怪物喷着激光冲来，跳起来砍它的头它就会停止激光，等它再放激光再跳起来砍它会很保险，如果对自己有自信也可以趁它被砍停止喷激光时钻到它身下用上+B砍它，几剑就能让它屈死，但要注意它的激光，如果打倒BOSS时自己体力也所剩无几，就离被打倒的BOSS远点，免得那堆废铁爆炸时把你也带着一起上路……





第二场

阿纳金　奥比万

这一关出现了大量红色机器人及灰色中等体型机器人，红色机器人的枪是连发，灰色中等体型机器人的近战能力和子弹威力都明显高于普通机器人。奔跑时也注意地面的激光。



第三场

阿纳金　奥比万

阿纳金和奥比万轮流交战杜库伯爵，战斗中，将教会玩家如何防御武士型BOSS的攻击，接下来就是防御完伯爵的攻击后进行反击，也可以伺机用R+上来伤害伯爵。注意，伯爵损血过半后会有上下段交替的连续攻击。而他的对空技需要按下段防御。



战胜了杜库伯爵之后，巴尔巴丁首相命令阿纳金杀死已经跪地认输的伯爵，虽然阿纳金知道此举有违绝地之道，但还是不得不对已无还手之力的败者下了杀手……过关之后，主角习得新的必杀技L+R+A。

第四场

阿纳金　奥比万

主角开始为了脱出而战斗，电梯里敌人成群——这样的场景好熟悉，《快打旋风》、《怒之铁拳》……跑题了，回到《星战》，出了电梯后有些炸药桶，离远点，不然上方掉下的炸药桶将它们砸爆炸时会伤到你。之后一些绿色的中等体型机器人出现了，这些家伙有着红色同类的优秀的近战能力及火力，但子弹是连发，可以多利用炸药桶炸它们；再往后还有《星战前传Ⅱ》最后出现的那种滚来滚去的机器人——总之，机器人花样不断，记得反弹子弹和用大威力攻击技尽快解决就是了。



本关首次出现了定位火炮，它的瞄准装置——一个红圈不停地跟踪着你，不用管它，当红圈开始闪光时离远点就是了。杜库伯爵的基地要崩塌了，空中不断落下炸药桶，主角要1分钟内逃离这个即将要成为历史的地方，前方有机器人挡路，能做的只是找准时机一路冲过去，一旦限制时间到，剩多少命也立即OVER。



三人逃离时，遇到了分裂主义联盟机器人军团的司令官格里沃斯将军和他的巨大机器人部下，虽然巨大机器人被解决，但格里沃斯的出现还是让奥比万感到了深深的不安。



第五场

阿纳金

营救成功后，巴尔巴丁首相对阿纳金的能力大加赞赏，他劝阿纳金应该被委员会授予大师级武士的头衔。阿纳金找到云度大师提起了这个提议遭到了否决。当忿忿的阿纳金准备出去展示自己实力时，奥比万告诉阿纳金，委员会正要派给他一个秘密任务——调查可疑的巴尔巴丁……



城市里出现了机器兵，里面还有新的体形巨大的大型机器人以及火力很强的炮台，大型机器人的近战及火力当然更强，而且它们经常冲撞着出现，不过冲到主角前经常会傻傻地停下来等着挨砍，但主角如果也在冲刺就会被它们撞得很惨；另外，被这些家伙抓住时，一定记得连打B键。炮台由于很矮所以比较棘手，可以用上+B或跳起后下+B来攻击它们，当消灭版面内全部敌兵后，没被打爆的炮台会自动爆掉。



和机器人纠缠一阵后，本关BOSS出现了——一辆黄色的战车及两个机器人，战车有三种攻击：红色子弹、机枪及定位炮。这辆战车非常结实，用光剑根本砍不动它，灭此BOSS的要点便是反弹装甲车及机器人的红色子弹，先打掉装甲车射击红色子弹的枪口，然后靠反射机器人的子弹干掉机枪和定位火炮，注意机枪和定位火炮的红色照准圈，阿纳金中了机器人的子弹后会硬直一段时间，这时更容易被火炮轰到，反正机器人灭掉了会再出来两个，因此遭到定位火炮威胁时可以考虑先干掉旁边的两个机器人。火炮被破坏掉后，气急败坏的战车驾驶员用一挺连发枪怒射主角，连打L键把那些子弹都还给它吧。



首相问阿纳金是不是委员会派他来暗中调查，让阿纳金大惊，而后首相又向阿纳金讲述了黑暗原力以及西斯君王的事情，并劝阿纳金学习黑暗之原力，这样就能强过所有的绝地武士……当愤怒的阿纳金想把首相抓到委员会问罪时，首相的一番话让阿纳金再次陷入了痛苦和迷茫——他天生有着强大的原力，但是他却没能拯

救得了母亲；而今虽然功劳赫赫，但和帕米·艾美达拉女王的婚姻也是地下婚约，而且，他的爱妻也正处于危险之中，现在的自己又无能为力……

第五场

奥比万

原力委员会，奥比万向云度、尤达等大师们讲述着阿纳金的近况，得知委员会并不是很信任阿纳金时，奥比万称阿纳金是精选出来的原力人材，他应该能够彻底消灭西斯——阿纳金，就是被众大师认为是预言中平衡原力的人。



这一关，奥比万将告别自己的爱徒阿纳金，当一句"原力与你同在"的祝福之后，作为一名绝地大师，也只能默默地在心里化解着这份缺失。还好，一群机器人适时地出现了，这个时候还有什么能比合理地破坏更能宣泄难以平静的心情呢？绿色的、火力很强劲的中体型机器人在本关开始结队出现，小心它们的枪。激光、定位炮的组合防御也要小心。本关还出现了身材高瘦、持有武器的大型机器人，这种棍术要得极强的机器人很棘手，本关同样有被战车追杀的逃亡关卡，地上很多炸弹，如果被炸



弹炸一下，再被车撞一下，不死也奄奄一息了。



这一关BOSS仍然是那个找扁的战车，但上下守护的是大型机器人，攻击它的要领就是把大机器人打爆后，用原力推飞(按住R后按前)将机器人残留的废铁推出去攻击战车的机枪、炮台，最后靠反弹驾驶员的红色子弹赢得此场战斗的胜利。

第六场

阿纳金

阿纳金告诉云度大师首相就是西斯黑君王。得到了云度大师的肯定和称赞，当原力大师们都去开会时，独自一人的阿纳金又陷入了自己无法救出帕米的苦苦思索中，巴尔巴丁的话像幽灵一样在他的脑海里始终漂浮并挥之不去……最终，他决定去参议院帮助巴尔巴丁。



冲来冲去的绿色大型机器人、滚来滚去的红色机器人、还有火力强劲的红色中型机器人都横行在豪华的走廊里，战斗虽然困难，但加血道具也不少。30人斩的小关中，第一个雕像里是奖命，一定要加。这里会有三个一组的红色机器人不停地射击，只要灵活运用好反弹和近身攻击，这里就没什么难度可言。

赶到议院时，云度大师正要把倒地的巴尔巴丁首相杀死，阿纳金阻止了他……

第六场

奥比万

这一关有更多与那种拿棍子敲人的变态机器人的战斗。最后在限定时间内，这些变态机器人会不停地出现，过了限制时间后，克隆人军团司令官科迪将军带领克隆人部队前来营救射杀了机器人，本关结束。



第七场

阿纳金

由于急于想知道如何救出妻子，阿纳金坚定地阻止云度大师杀巴尔巴丁，致使阿纳金和云度大师拔剑相持……

本关就是单挑云度大师，要点和挑战杜库伯爵一样，但云度大师明显要强出许多，他的主要攻击方式为近身连击(上段)、升龙系的对空剑技(上段、上段)、二连击(上段、中段)，需要注意的是云度大师的对空剑第一次的对空攻击会震开阿纳金的防御，如果靠得近的话，在防住他的升空斩后记得再按一下上+L。在他损血过半后会发动超必杀，全中的话能把人满血打死，要注意，他的超杀最后一击是下段攻击，因此按住下+L即可完全防御他的超杀。



过关后，阿纳金习得了L+R+B的原力技能投剑。

云度大师被阿纳金打倒后，巴尔巴丁杀死了云度并露出了西斯黑君王的原形，为了拯救爱妻帕米，阿纳金认巴尔巴丁作了师傅，并更名为达斯·维达！



第七场
奥比万



奥比万路线的本关，是和分裂主义联盟机器人军团司令官格里沃斯单挑，这个使用双剑攻守兼备的半机器人的攻击疯狂凶猛，因此和他战斗要提起十二分精神，好在他的攻击大都是上段，损血过半后，它开始使上下段交替的攻击技——总的来说，这个BOSS是那种攻势极猛但防御不住就会被打得血本无归的那种过分重视攻击的狂人。



战胜格里沃斯将军后，奥比万掌握了L+R+B的技能。

消灭了格里沃斯，巴尔巴丁首相忽然换了嘴脸，让科迪对克隆人部队下达新的战斗命令——消灭绝地武士！而克隆人向绝地武士宣战打响的第一枪，就是射向奥比万……

第八场
阿纳金



摇身一变成为西斯黑君王的巴尔巴丁发起了报复性的反击；同时，天行者阿纳金也面临着昔日同伴的讨伐和挑战，他的眼睛已经通红，在他看来，委员会由于计划杀害首相，已经是叛国者了。

绝地武士都非常厉害，远非那些机器人可比，他们懂得防御和夹击战术，稍有不慎阿纳金就可能被他们砍死，两个绝地武士还会使出一个将阿纳金用原力浮空、另一名施以重斩这样的组合战术。对付绝地武士用连打很难奏效，可行的办法就是不断变换攻击方式。本关还有种漂浮的会发射子弹的球，砍死它们后它们还会爆炸，反击子弹虽然可以将它





们一下打爆，但大多时候漂浮球都是和绝地武士一起出现的，因此比较好的办法就是用攻击距离最长的前+B或前+R来除掉它们。

在两分钟的记时战斗关卡中，那一男一女是打不死的，只要坚持到时间，克隆人军队就会到达并用枪杀死委员会的绝地武士们。

第八场
奥比万

从本关开始，奥比万的敌人名单中又加进了克隆人。而BOSS，虽然看起来是和第一关差不多的飞艇，但是已有很大不同——飞艇飞行时一直会有机枪向前扫射，因此想像第一关那样迎着它等着向上砍它就基本没有机会了；而变身为步行式形态时，它的后面还会不停地往向下丢炸弹，因此想钻它肚子下面去砍它也变得更加危险。



第九场
阿纳金

没有什么，就是在和一批又一批的绝地武士战斗，虽然三个绝地武士一起出现不大容易对付，不过还好，补血的地方也不少。



第九场

奥比万

被克隆人军团追杀的奥比万逃到了漆黑的山洞里，还好山洞的黑暗对奥比万没有什么影响，倒是克隆人在漆黑中有些摸不着头脑，不过他们大都是使用光线枪和火焰喷射器这些大威力的特殊武器，且山洞里随时会有附带照明能力的飞行侦察器来捣乱，再加上炸弹、落石和鼻涕虫，因此山洞里也并非一帆风顺。

第十场

阿纳金

一个又一个绝地武士死在阿纳金的剑下，德林格大师(《前传Ⅲ》的新人物)将和徒弟一起挑战阿纳金，先登场的学徒很容易打倒，不过德林格大师总给他回复体力有点烦人；打倒学徒后德林格登场了，这位大师同样有上下两段攻击的连击，注意就是。



过关后，阿纳金习得新技能L+R+A+B。

打倒德林格大师，听说绝地神殿遭到攻击的帕米赶来看看事态，但她看到的却是阿纳金那双血红的眼和被他杀死的绝地武士……

第十场

奥比万

出了山洞后，奥比万为眼前一堆机器人残骸而吃了一惊，忽然，一个高个子机器人站了起来，一边叫喊着“毁灭绝地”一边杀过来。这个家伙的棘手之处是它的上段下段攻击的起始式几乎一样的，因此主角经常因为防御错误而被打得很狼狈。当这个机器人损血过半时，又一个倒地装死的机器人冲了上来，两个机器人轮番上场和奥比万打车轮战，还好，它们没有什么太要命的攻击，当两个机器人都被打倒后，便过了关，而奥比万也习得了L+R+A+B这样的新技能。



第十一场

阿纳金

这一关是机场，地上那些看似指示灯的小物体实际是炸弹。机场的杂兵使用的武器都很长，一定要小心，不过他们也经常在战斗中逃跑。进入第二小关，便遭到战车的追击，基本是追追停停，停下来时一般是和杂兵以及蓝色的大型机器人战斗，战斗时要注意地上的炮弹所落的位置。逃跑时也一定要跑起来，不然被战车撞



一下损失很大的，同时也注意地上的火。



这一关BOSS又是那种即带机枪又带定位火炮的战车，但和之前的不同之处，是这辆战车上方的机器人的子弹是无法反弹的白色子弹，而下边的机器人则是扔炸弹。打这个BOSS一开始照例先反弹战车红色子弹将发红色子弹的枪口打掉，再用前+R将下方机器人的炸弹推到机枪口和炮台上炸掉机枪和炮台，当火炮被炸掉后，驾驶员现身，照例反弹上边机器人的子弹，轻松搞定战车，本关战斗结束。

第十一场

奥比万

回到原力神殿，奥比万吃惊地发现神殿里的绝地武士的尸体与三个克隆兵，解决了克隆兵后，奥比万在苦苦思索究竟谁是幕后指使者，正在冥思苦想时，尤达大师出现了……



这一关的战斗就发生在绝地神殿中，敌人是克隆兵，主要武器是炸弹枪和连发枪，连发枪的子弹无法反弹，只能防御——不管怎么样，最后关头这样的杂兵对于身经百战的玩家来说已经不能算难了。

这一关的BOSS便是反叛

的克隆人军团总司令科迪，这个家伙每次出现都会放一地炸弹然后闪人，只留几个克隆兵对付奥比万，对付他应该趁他出现时抓紧攻击他，至于他丢下的满地炸弹，可以用原力推飞（按住R后按前）来清除掉，顺便还可以攻击杂兵。科迪的着装和普通蓝装克隆人一样，但他出现时会毫不犹豫地把枪向上斜45度射击，而普通杂兵出来时都会先左右看看。

杀死了克隆军团总司令科迪，奥比万发现绝地神殿里的绝地武士已经惨遭屠杀！在尤达大师的提醒下，奥比万忽然醒悟，能这样屠杀绝地武士的，只能是绝地武士中的佼佼者……

第十二场

阿纳金

这一关出现的新敌人就是上一关BOSS下方那种扔炸弹的蜘蛛一样的机器人，扔炸弹又总逃跑就算了，被打死后还会自爆，因此打死这些蜘蛛后就离开一点。这关有很多地上散布炸弹、天上掉炸药桶的场景，隐藏的道具可以先不管，逃命第一。



第十二场

奥比万

尤达大师要奥比万去找到阿纳金，但奥比万却要去揪出把阿纳金带入黑暗的西帝，这么多年来，他一直把阿纳金当作兄弟来看待，他不可能去杀死阿纳金……



这一关同样是被各种克隆兵纠缠着，一路杀到最后，奥比万看到了阿纳金的妻子帕米，他告诉帕米，阿纳金的处境非常危险，而危险并非来自于西斯，而是来自于阿纳金自身——他已经堕入了黑暗，帕米离不开阿纳金，实际上，此时的阿纳金，已经快要做父亲了……

第十三场

阿纳金　奥比万



帕米苦苦劝告着双眼血红的阿纳金，但堕入黑暗的阿纳金仍坚持着只有黑暗之原力才能拯救保护她，当奥比万随后赶到时，阿纳金误认为帕米实际是把奥比万带来，盛怒之下，他用原力扼住帕米的颈并提到半空，至此，对堕入黑暗的徒弟完全绝望的奥比万和越来越狂怒的阿纳金终于迎来了决斗时刻……

无论是对奥比万，还是对阿纳金，作为最终BOSS，他们的实力都是非常恐怖的，他们的上下段攻击的起始式差别不大，要留意观察。BOSS一方减血过半后，两人的战场会转移到火山岩浆中的平台上，同时BOSS方的能力大大提升，玩家必须要有满血被秒杀的心理准备。最后，阿纳金尽全力的一击被奥比万破掉，对于奄奄一息却已完全堕入黑暗的阿纳金，奥比万还是没法杀死他，但最终的苦劝仍然无效，原力天才彻底堕入黑暗，宣告着奥比万执教生涯的失败，心灰意冷的奥比万收回了阿纳金作为绝地武士的标志——光剑，无奈地离开了。



奥比万把已经不省人事的帕米带到了和尤达大师约定好的马萨城，在这里，帕米生下了一男一女双胞胎，受了重伤又刚刚生产的帕米无奈地接受了阿纳金堕入黑暗这一事实，含恨而终。经历了这一切的奥比万对此感到无比的自责与悲痛，尤达大师用原力召唤来奥比万的师傅魁金刚的灵魂，抚平了他的痛苦。阿纳金的儿子天行者卢克被抱到阿纳金的故乡——沙漠星球塔图因。而火山中命若悬丝的阿纳金，则被巴尔巴丁救出并施以改造，成为了银河黑勋爵——达斯·维达，没能保护自己的母亲、一直想要全力保护的爱妻帕米却被自己误杀……达斯·维达，也就是阿纳金，已经失去了一切，愤怒、自责、懊悔占据着他的全部，新的黑暗大帝在野心的废墟中站起，他要让整个银河系一起分担他的愤怒和痛苦……



文 陈海 编 LIKY

网球王子2005 水晶强袭

NDS版的《网球王子》登场角色相当多，而很多玩家来信说不知道某些角色的出现方法，这次我们就给大家带来该游戏的一些研究资料，希望能帮到这些玩家。顺便说一下，这款游戏还是很不错的，隐藏角色和隐藏要素非常丰富，耐玩度比较高，推荐大家试试吧。



全队员出现方法

青学学园

越前龙马
喜欢食物：茶碗蒸し
加入方法：初期就可使用。

海堂 薰
喜欢食物：ヨーグルト、果实ジュース
加入方法：使用任何一人参加青学挑战赛胜利后出现。

桃城 武
喜欢食物：烧きそば パン
加入方法：初期就可使用。

河村 隆
喜欢食物：松茸
加入方法：初期就可使用。

菊丸 英二
喜欢食物：カキ冰、エビフライ
加入方法：使用青学学院中的任何2名选手参加双打都大会胜利后出现。

大石 秀一郎
喜欢食物：梨
加入方法：使用清山学院的任意一队参加关东地区的团体比赛胜利后出现。

不二 周助
喜欢食物：乾汁
加入方法：初期就可使用。

手冢 国光
喜欢食物：うなぎ
加入方法：使用越前龙马全国大会比赛完胜后出现。

乾 贞治
喜欢食物：スパゲティ
加入方法：アイアンプレート1模式胜利出现。

冰帝学园

迹部 景吾
喜欢食物：ビーフステーキ
加入方法：SV(サバイバル)シングルス和アイアンプレート3模式胜利后出现。

桦地 崇弘
喜欢食物：牛肉饭
加入方法：TRシングルス和R-1クリア胜利后出现。

向日 岳人
喜欢食物：纳豆
加入方法：使用穴户亮和凤长太郎参加关东双打大会胜利后出现。

忍足 侑士
喜欢食物：すし
加入方法：使用迹部景吾参加关东大会单打比赛胜利出现。

穴户 亮
喜欢食物：サンドウィッチ、ガム
加入方法：初期便可以使用。

凤 长太郎
喜欢食物：ししゃも
加入方法：TR(トリオ)シングルス和T-1胜利后出现。

芥川 慈郎
喜欢食物：ジンギスカン
加入方法：MIXマッチ模式和冰帝学园全员通过关东大会后出现。

日吉 若
喜欢食物：せんべい
加入方法：SV(サバイバル)シングルス和KOS(キングオブストローカズ)模式通过后出现。

泷荻 之介
喜欢 食物：和果子
加入方法：使用肉户亮参加都大会 单打比赛胜利后出现

立海大附属

切原 赤也

喜欢食物：烧肉
加入方法：使用越前龙马通过シングルス、マキシマムOKS（オーバーキルS）模式后出现。

真田 弦一郎
喜欢食物：ビーフステーキ
加入方法：使用柳莲二参加全国大会单打比赛胜利后出现。

柳 莲二
喜欢食物：茶わん蒸し
加入方法：初期就可使用。

ジャッカル 桑原
喜欢食物：コーヒー、烧肉
加入方法：使用柳莲二参加关东大会单打比赛胜利后出现。

丸井 ブン太
喜欢食物：ガム、ケーキ
加入方法：使用切原赤也和越前龙马关东大会双打比赛中胜利后出现。

柳生 比吕士
喜欢食物：ところてん
加入方法：使用切原赤也和越前龙马参加全国大会胜利后出现。

仁王 雅治
喜欢食物：烧肉
加入方法：MIXマッチの团体战全国大会比赛中胜利后出现。

圣ルドルフ学院

观月 はじめ
喜欢食物：キャビア
加入方法：使用越前龙马参加OKS(オープンカップシングルス)模式胜利后出现。

木更津 淳
喜欢食物：とん汁、烧き鸟
加入方法：使用不二周助和不二裕太参加都大会双打比赛胜利后出现。

柳泽 慎也
喜欢食物：みそラーメン
加入方法：アイアンプレート2模式通过后出现。

不二 裕太
喜欢食物：クレープ
加入方法：初期就可使用。

赤泽 吉朗
喜欢食物：烧いも、カレーライス
加入方法：使用观月はじめ参加都大会单打比赛胜利后出现。

金田 一郎
喜欢食物：おにぎり
加入方法：MIXマッチの都大会团体战胜利后出现。

不动峰

神尾 アキラ
喜欢食物：ポトフ、ほうれん草
加入方法：初期就可使用

伊武 深司
喜欢食物：つけもの
加入方法：使用神尾アキラ参加都大会单打比赛胜利后出现。

石田 铁
喜欢食物：カキフライ、メンチカツ
加入方法：爆庭斗球祭·弧模式通过后出现。

橘 桔平
喜欢食物：シューマイ
加入方法：使用伊武深司参加关东大会单打比赛胜利后出现。

樱井 雅也
喜欢食物：とんこつラーメン
加入方法：使用桃城武神尾アキラ参加都大会双打比赛胜利后出现。

山吹中学

千石 清纯
喜欢食物：お好み烧き
加入方法：ジュニア选拔シングルス模式通过后出现。

亚久津 仁
喜欢食物：ケーキ
加入方法：室町で都大会单打胜利后出现。

坛 太一
喜欢食物：クリームシチュー
加入方法：使用越前龙马参加TOR(トップオブレフティー)模式通过后出现。

南 健太郎
喜欢食物：おにぎり、コロッケ
加入方法：I-1和TRシングルス全部通过后出现。

东方 雅美
喜欢食物：ハンバーグ
加入方法：使用千石清纯和亚久津仁参加关东大会双打比赛胜利后出现。

室町 十次
喜欢食物：トムヤムクン
加入方法：初期就可使用。

六角中学

天根 ヒカル
喜欢食物：いちごパフェDX
加入方法：使用葵剑太郎参加关东大会单打比赛胜利后出现。

黑羽 春风
喜欢食物：とうもろこし
加入方法：ダブルスの爆庭斗球祭·双模式通过后出现。

葵 剑太郎
喜欢食物：烧肉
加入方法：初期就可使用。

佐伯 虎次郎
喜欢食物：ウニ
加入方法：MOKD(マキシマムオーバーキルD)模式通过后出现。

树 希彦
喜欢食物：ハマグリ
加入方法：使用天根ヒカル和黑羽春风参加关东大会双打比赛胜利后出现。

木更津 亮
喜欢食物：圣ルドルフ
加入方法：木更津淳任意单打取胜加入

比赛项目一览

名称	价格	用途
TORの参加申请书	3000P	只有左撇子才能参加的大会。
アイアンプレート1参加申请书	8000P	考验瞬间的判断力和敏捷性的单打大会。
アイアンプレート2参加申请书	10000P	考验瞬间的判断力和敏捷性的双打大会。
アイアンプレート3参加申请书	12000P	考验瞬间的判断力和敏捷性的SINGLE VS大会。
アイアンプレート4参加申请书	15000P	考验瞬间的判断力和敏捷性的团体大会。
T-1の参加申请书	5000P	3人交替进行一场比赛的单打大会。
I-1の参加申请书	30000P	考验瞬间的判断力和敏捷性的单打大会。
爆庭斗球祭：郡の参加申请书	50000P	只拿一支球拍的团体大赛。
爆庭斗球祭：弧の参加申请书	15000P	只拿一支球拍的单打大会。
爆庭斗球祭：双の参加申请书	35000P	只拿一支球拍的双打大会。
マキシマムOKSの参加申请书	35000P	可以随意使用必杀技的单打大会。
マキシマムOKDの参加申请书	50000P	可以随意使用必杀技的双打大会。
R-1の参加申请书	10000P	3人组队进行比赛的模式，也就是传说中的“KOF模式”。
M-1の参加申请书	80000P	可以随意使用必杀技的单打大会。
KOSの参加申请书	30000P	任意队员都可以参加的以3场比赛进行淘汰的单打大赛。
SOHの参加申请书	200000P	本次比赛中难度最高的SINGLE VS大会
アルティメットSの参加申请书	85000P	本次公开的比赛中难度最高的单打大会。
アルティメットDの参加申请书	100000P	本次公开的比赛中难度最高的双打大会 。
アルティメットTの参加申请书	160000P	本次公开的比赛中难度最高的团体比赛。

教练出场的方法

教练	出场方法	教练	出场方法
越前	U-1トーナメント胜利	真田	PLAYER切原/COM龙马在关东大会双打部胜利
乾	アルティメットシングルス胜利	幸村	スピリットオブハードコア(SOH)胜利
手冢	手冢(教练大和)在全国大会单打部胜利	橘	青学A组合在都大会团体部胜利
大和	アルティメット双打部胜利	杏	神尾(教练橘)在关东大会单打部胜利

おじい	OPEN CUP团体部胜利	榊	R-1比赛胜利
葵	六角A组合在全国大会团体部胜利	坛	T-1比赛胜利
观月	OPEN CUP双打部胜利	南次郎	アルティメット团体部胜利
迹部	PLAYER迹部/COM 榊マキシムダブルス胜利	スミス	店里的好东西卖完的状态下花2000000P签约

特殊物品

名称	取得方法	效果
茶发のカツラ	双打PLAYER仁王/COM柳生胜利	选择仁王时按X再按A会变为假柳生
白发のカツラ	双打PLAYER柳生/COM仁王胜利	选择柳生时按X再按A会变为假仁王
ロン毛カツラ	单打肉户(教练迹部)胜利	选择肉户时按X再按A会变为长发肉户
セミロン毛カツラ	双打PLAYER淳(鲁道福)胜利 或COM亮(六角)(教练观月)胜利	选择木更津淳时按X再按A会变为六角淳
真田邸招待券	真田在全国大会单打部胜利	场地增加
日吉道场体验入门券	日吉在全国大会单打部胜利	场地增加
ラケット	青学C组和在全国大会团体部胜利	变成河村拿的拍子
セーラー服(夏)	隐藏角色杏教练出现	杏会穿着来加油
学生服(白ラン)	山吹A组和在全国大会团体部胜利	阿久津会穿着来加油
ハチマキ	隐藏角色大石出现	大石头戴的一个带子
サムライソード	幸村教练出现	真田会佩戴上一把剑
猫じゃらし	越前(教练南次郎)在全国大会单打部胜利	选择南次郎教练时， 卡尔宾会在支援席上做不同的动作
セーラー服(冬)	越前教练出现	樱乃会出来加油
ヘッドホンステレオ	杏出现	神尾会戴上立体声耳机
ほうき	圣鲁道夫在全国大会团体部胜利	观月会在空闲时扫地
パトライト	桦地出现	桦地头上会带个灯
托儿所招待券二枚组	PLAYER越前/COM樱乃(教练南次郎) 在爆庭斗球祭：双胜利	朋香会来加油

Q&A

Q：商店怎么出现？

A：青学单打赛、都大会双打赛、都大会团体赛都胜利后出现。

Q：食物有些什么用处？

A：每个球员都有自己喜欢的食物，在商店买了对应的食物给他们吃就可以增加他们的能力。

Q：商店里的东西好多啊，打一场比赛拿到的点数太少了，要怎么样才能快速的赚到点数呢？

A：这个问题的确为难了很多的玩家，不过只要通过DUS模式就能赚到更多的点数。





Q： DUS模式怎么出现？

A： 这个模式的出现条件就是拿到所有的隐藏人物，包括史密斯、伦子、长发肉、六角淳、假仁王、假柳生。再花800000在商店里购买。因为这个模式是赚取大量点数的最佳途径，所以存在着很多令人发指的规则：难度固定为HARD，赏金按照第一局胜利2000、第二局胜利4000依次翻倍，第20局胜利往后都是99999999。赢了当然是好事，但是输了的话也会受到一定的惩罚的。游戏一开始的时候觉醒槽是满的，所以要充分利用这点。注意在前几局的时候有3个球拍，第八局2个，11局1个。一旦比赛输了就失去输掉选手的使用权(不过还可以再打回来)。

Q： 初期使用的几个选手在比赛输掉后要怎么才能再次使用呢？

A： 室町：マキシマムオーバーキルS用山吹胜利。

柳：JR选拔赛用立海胜利。

穴户：都大会用冰帝胜利。

越前：校内ランキング战胜利。

桃城：オープンカップS胜利。

河村：爆庭斗球祭：孤胜利。

不二：全国大会シングルス胜利。



Q： 在特殊物品里的“双打PLAYER仁王 COM柳生胜利”是什么意思？

A： 意思是在和电脑进行双打比赛时我方选择“仁王”，电脑选择“柳生”。

Q： 本作支持单卡双打吗？

A： 很遗憾的是不支持，必须要2张卡才能进行双打，不过Konami还是很识趣的，本作没有什么隐藏要素是必须要联机才能实现的。



Q： 人物的声音怎么收集？

A： 收集人物的卡片就可以了。史密斯店下方有个卖卡片的，一次500有5张，靠运气收集，全部收集完是317张，很BT的。

声音卡片收集

卡片种类	入手条件
龙马	收集256枚TRADING CARD
海堂	游戏总时间超过5小时
桃城	游戏总时间超过30小时
河村	打飞别人球拍的总数超过1000个
菊丸	在地下庭球场获得10连胜
大石	公开赛第一轮比赛在1分10秒内完成
不二	公开赛(不包括DUS赛)在2小时内完成全部比赛
手冢	在DUS赛中战胜10人
乾	有20名角色的双人技巧达到“HIGH”级别



Q： 留声机怎么修好？

A： 全国大赛之前的单打双打团体的所有比赛都已经胜利(包括全国大赛)，且拥有30万P，然后在留声机上选择付钱修理，之后取得一个比赛胜利后就可以用了。

Q： 地下庭球场怎么出现？

A： 全国大赛之前的单打双打团体的所有比赛都已经胜利(包括全国大赛)，且拥有10万POINT的状态在商店选择付钱。

《洛克人ZERO4》HARD模式极限研究

——HARD模式全程满分S无伤最速通关

挑战准备

关于挑战



本次的极限挑战并非单纯的追求最速，无伤或高评价，也没有增加诸如限制武器，技能等的附加条件，而是从注重挑战表演性的角度出发综合了多方因素，力求同时兼顾华丽度和难度进行的挑战。因为若只是追求最速或无伤会大大降低战斗次数，从而影响评价，而限制武器，技能等的作法更会使战斗的精彩程度大打折扣，所以经过反复权衡，最终将挑战条件定为HARD模式二周目全部件下的全程S级满分无伤最速通关。希望这次以表演性为出发点的全新的挑战理念能够得到大家的认同。

关于HARD模式

作为系列的传统，历代《洛克人ZERO》在通关后都会出现HARD模式，可以说只有在HARD模式下才会迫使玩家发现到游戏的所有细节，看到游戏的本来面目。在本作的HARD模式中，ZERO的防御力会下降，并无法使用精灵和取得EX技、爆机枪只能一段蓄力、光剑无法使用三连斩与蓄力斩。可以看出HARD模式下ZERO的实力被大幅削弱，这就需要对游戏进行更深入的研究，去挖掘更多的技巧以应对这苛刻的条件。

关于S级评价

因为是挑战项目，所以必须事先说明。等级评价是《ZERO》系列历代都有的系统，过关后会针对玩家在各方面的表现给予评分，所得总分即为本关得分，根据各关的得分会得出平均分，而S级需要95以上。本次挑战的目标是全满分的S级别，所以一定要对评价系统完全了解才行。七项评价分别是：

任务完成度：满分20，关卡中任务的完成情况，全部完成即为满分。

时间：满分20，过关所用时间，越快得分越高，低于最低时限即为满分。

损伤度：满分20，根据受伤程度进行扣分，只要不超出一定限度即为满分。所以满分不一定无伤。

杀敌数：满分15，每关杀敌的数量，只有达到或超过一定标准才能获得满分。

续关数：满分15，根据续关次数进行扣分，每接关1次会扣3分，不续关即为满分。

天气条件：满分10，选边框发光的恶劣天气才能得分。HARD模式下不能进行天气选择，固定为满分。

电子精灵：满分0，使用精灵数超过上限便会扣分。HARD模式下无法使用精灵，不会扣分，固定为0。

关于称号：根据得分给予称号，最高称号ゴード（GOD）需要连续取得7次以上S才能获得。

由于这次进行的是HARD模式满分全S无伤最速通关挑战，所以评价中的时间、损伤度、续关数、天气和电子精灵的因素都不必考虑。只要注任务完成度和杀敌数就行，其中任务完成度并不困难，只要个别关卡加以注意就行。而杀敌数就需要进行精心计算了，因为会和最速的要求冲突，为解决这一矛盾，就要在尽量短的时间内消灭足够多的敌兵，所以要挑关卡中容易对付，不需等待或绕路的杂兵消灭。但Hard难度下，ZERO的战斗能力大幅弱化，很多情况下都不能迅速解决杂兵，为了提高战斗效率就要深入挖掘ZERO的潜能，充分利用所有条件以提高ZERO的实力。

关于部件

首先要选择适合关卡的部件，这是HARD模式下ZERO惟一可以进行强化的系统，部件可以随时调整（本次是以表演为前提，出于对



影象流畅度的考虑，关卡中并未对部件进行更换），因为本次挑战的是无伤最速，所以部件是在以增加攻击技巧和提高攻击效率为前提的范围内进行选择的，多数部件并不会用到。以下的部件就是流程中所需要用到的部件。

头部部件

クイックチャージLV3：能使蓄力时间缩短。与手部配合加快对BOSS的攻击频率和抓取敌兵的速度。

オートフィリング：捕获武器弹药使用后一段时间后全回复。回复速度较慢，适用于使用场合较多弹药容易不足的武器。

ウェポンプラス：捕获武器弹药数+1。立刻增加武器的使用次数，多用于对BOSS战有特效的武器。

身体部件

ローリング：装备后增加技能旋风斩（跳跃中↑+B）和滚地斩（冲刺中↓+B或↑+B）。身体部件有用的只有一种，但却十分实用（详见后面技能说明）。

腿部部件

ダブルジャンプ：可以进行2段跳，为了增加流畅度2段跳自然必不可少。

スパイク・タイプW：不会受到风和磁力等地带的影响。只有在地面时才会有效，在某些关卡非常好用。

关于技能

对于各种武器的了解是最为必要的，只有最大限度的发挥出所有武器的全部技能才能在HARD模式下顺利斩杀敌人，以实现最速过关。

爆机枪

威力1、蓄力为2：由于失去了EX技和二段蓄力后攻击力实在太低，几乎无法在最速的条件下发挥作用，已经失去了主力武器的地位。

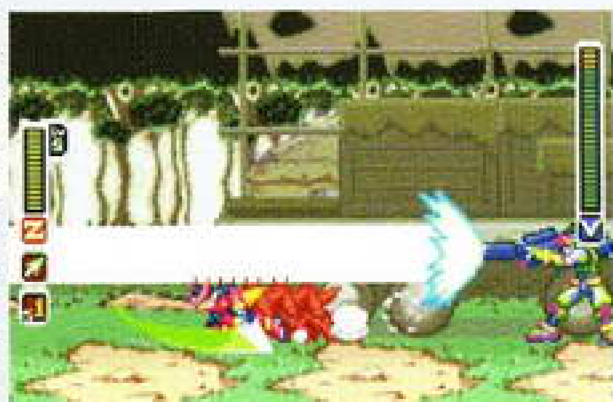
Z光剑

即使在失去了EX技，蓄力斩和三连斩的情况下，仍有多种技能可以应用。

站立斩/威力4：最基本的技能，出招时背后也有攻击判定但出招后僵直时间很长，不但浪费时间还会增加受伤的几率，尽量少用。

跑动斩/威力4：判定和站立相同，但几乎没有僵直时间，出招后可立刻接冲刺，跳跃等动作，还能形成连斩，完全可以代替站立斩。

冲刺斩/威力5：出招的判定范围和威力都很理想，只是出、收招都较慢，要注意使用时机。而且在冲刺中出招虽然并不影响速度，但尽量不要在狭窄的地方使用，以免卡在角落里。



配合ローリング部件可以使用冲刺旋转斩，增加攻击范围。



跳跃斩：变化很多的重要技能，其中包含多种技巧，上升斩/威力4（A、B键同按）：可以充分利用挥剑的判定斩杀上方的敌人。

下压斩/威力5（跳跃斩中按住↓键）：实际上是跳跃斩收招动作的持续攻击，但攻击力会稍微上升，还可以通左右摆动来增加攻击次数，可对杂兵或中BOSS等没有无敌时间的敌人造成巨大伤害，是非常实用的技巧，一定要掌握。

旋转斩：威力2（可连斩五次）跳跃中↑+B键（需装备ローリング部件）。BOSS战的绝对利器，虽然威力不高，但却可以进行连击，而且是Hard难度下惟一可进行追加攻击的技能。配合ダブルジャンプ部件的二段跳能力，利用二段跳可以取消第一跳攻击的特性使用同时通过左右摆动来增加攻击的频率，可形成威力巨大的二段跳六连斩。而且出招后仍可形成下压斩，产生连续攻击。

此外所有的跳跃攻击落地后都会立刻收招，可接其他的地面攻击形成连斩。

零式拳套



威力3/蓄力6：惟一没被弱化的武器，Hard难度时能发挥巨大的作

用，由于没有EX技，所以所有属性攻击只能通过捕获敌兵武器来实现。拳套出招会有较长时间的僵直时间，但是在夺取武器或开启机关时并没有任何僵直，可以直接再动。捕获的武器通常有使用次数的限制（也有不限次数的），不用时可按SELECT键将夺取的武器抛出，有一定攻击力，大致可分四类。

射击系：类似于爆机枪的一类武器，用完后仍会留在手上，只有按SELECT键扔出。

炸弹系：包括各种炸弹，扔出时有较长时间僵直，用完后自动恢复为拳套。

刀剑系：具有光剑性质的武器，可使用光剑的部分技巧，用完后自动恢复为拳套。

拳套系：象拳套一样可以进行多向攻击，用完后自动恢复为拳套。

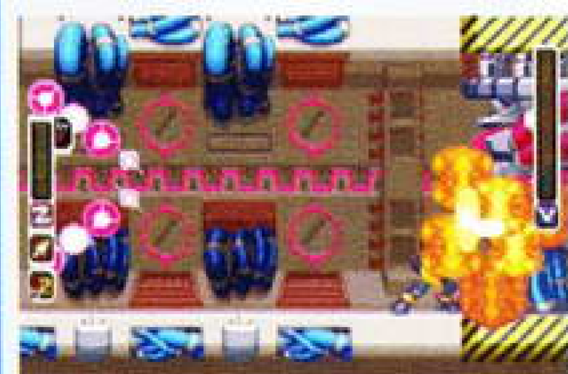
※注：游戏中无论BOSS和杂兵的防御力都相同，只是杂兵HP不显示，威力表示可伤害HP的数值。

攻略开始

※由于HARD难度下无法取得EX技，无法通过属性相克的原则确定攻关顺序，所以以下顺序并不惟一。BOSS战讲解前的小图片是关卡中BOSS战特效武器的夺取对象。

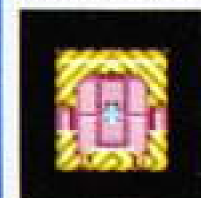
序幕 1

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
0'32"	19	ウェポンプラス、ローリング、ダブルジャンプ



▲扩散炸弹堪称游戏中的最强武器，可惜只出现了一次。

流程要点：游戏的第一关，没有什么难度，敌人都是些低级杂兵，灵活使用下压斩和冲刺斩能节约很多时间。只是几个喷火兵比较讨厌，消灭会浪费时间，尽量跳开为好。



BOSS战：BOSS只有三招，激光攻击，电球链攻击和放杂兵，很容易区分，当BOSS下面的电线发光时会进行激光攻击，可以用冲刺躲避，此外电线可以用手拔掉，拔掉两根后激光就会变细站立即可躲开，拔掉四根后BOSS就完全不能进行激光攻击。当BOSS上面的红色电线发光时会进行电球链攻击，听到脚步声则是放出杂兵。利用之前拿到的扩散炸弹，站在BOSS旁边连续攻击就能回避电球链攻击并利用炸弹的冲击波消灭杂兵。炸弹爆炸后可用旋转斩进行追打，只是BOSS受攻判定较小，所以只能追打一下，配合ウェポンプラス部件，上限加一后，四枚炸弹刚好可以解决BOSS，不过炸弹扔出后的收招较慢要把握好节奏。

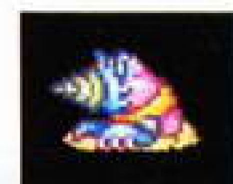
序幕 2

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
0'52"	28	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：这一关流程同样不长，但杂兵数量很充足，选择容易对付的杂兵斩杀就能达到杀敌数要求。要注意空中悬浮的炸弹只有爆炸后才会计入杀敌数，且爆炸时消灭的杂兵同样计入，所以要尽量将其打向有杂兵的方向。BOSS战门前的几个针刺地带可以直接跳过，不需利用本作新加的动作——抓杆。门前的杂兵不用去打，进门时会自动消灭，并计入杀敌数。



▲利用悬浮炸弹可炸掉最下面的炮台。

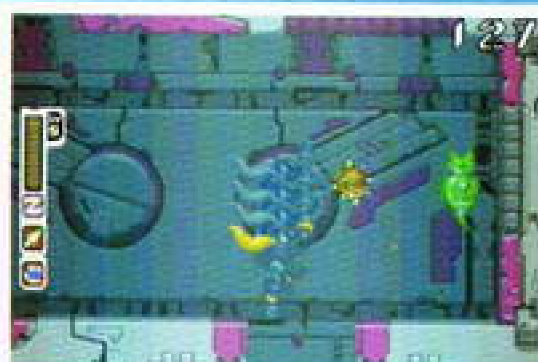


BOSS战：非常巨大的BOSS，不过除了较高的HP就一无是处了。所有招式都非常缓慢且空隙巨大十分好躲，几乎不用理睬。惟一需要注意的就是如何进攻，虽然用钻头飞弹攻击的威力不俗，但出招发射速度实在太慢，会影响后面进攻的连贯性，取得也很浪费时间（要等鼹鼠钻出地面）所以并不能提高效率。倒是配合クイックチャージ部件的拳套蓄力攻击更加迅速，而且BOSS的弱点没有攻击判定非常适合利用旋转斩进行追打，只要掌握好BOSS移动规律，几乎在BOSS出招前就能轻松获胜。

海底

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1'13"	19	ウェポンプラス、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：本关前半部分为水下，因为浮力的作用，所以跳跃的高度和距离较难把握，这一关虽然杀敌数要求不高，但敌人也较少，


▲抛出可将其一次性消灭。


▲运气也是很重要的……

推荐前半部分利用抓到杂兵后抛出捕获武器的办法来消灭敌人减少以后负担。中BOSS为冰龙，可在正面利用下压斩的摆动攻击对其造成连续伤害，但要注意BOSS放出的冻气攻击范围较大，要及时到其身后躲避。后半段地形呈阶梯状，而且杂兵较难对付，如果之前消灭掉足够多的杂兵这里最好连续使用二段跳快速通过。途中最好能抓取铁桶兵所放出的火系杂兵，所获得的燃烧弹对BOSS十分有效，但铁桶兵是随机放出三种属性杂兵的一种，能否尽快抓到有很大运气因素。

深渊怪啸：BOSS战为水战，但似乎对我方更为有利，因为水中跳跃高度的增加和下落速度的减慢使追加攻击变得十分轻松。BOSS常用的扩散冰弹可用二段跳躲避并追击，烟幕攻击可在其出招时用拳套将其抓出，令BOSS形成长时间硬直，BOSS的其他招数破绽也都很大，看准空隙用燃烧弹攻击并配合旋转斩追打可快速将其消灭。

磁场区域

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1'25"	32	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：一开始就可以拿到斧头，绝对是游戏中的强力武器，拥有无限使用的次数和较高的攻击力，只是收招时间太长，可以利用二段跳缓解，熟练掌握后对攻关有很大帮助。这一关的磁力空间比较有趣，要根据地形选择好适合的磁性，最后一段竖直地形利用同性相斥产生的高跳和二段跳能轻松上去。之后是中BOSS战，利用类似下压斩的斧头跳砍并左右摆动进行威力巨大的连续攻击，可以轻松解决。BOSS战前的一段路，可以在最上方的平台连续跳过，很快就能通过。


▲斧头是最实用的武器之一，一定不要错过。

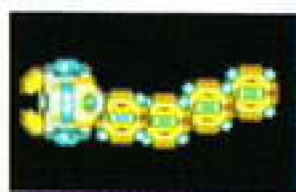
双极角头王：造型非常威猛的BOSS，拿着更大的斧头，不过好像只会用来劈垃圾堆，很容易对付。攻击BOSS的最好时机是它用磁力吸垃圾的时候（这也是BOSS最常进行的攻击方式，所以说它容易），从地面飞起的垃圾空隙很大，只要做细微调整就能躲过（这里建议关掉指令冲刺），同时可以连续进行攻击。用旋转斩追打的时候要注意，虽然BOSS体型巨大但判定其实很小，只有头部，可以在其身下进攻，只是不能跳得太高，会被它的斧头碰到。垃圾堆足够大时BOSS会挑起将其劈开用碎片攻击（如果进攻够快，战斗早就结束了），跳起可以躲开，有时则会像打棒球一样在空中打出，要用冲刺回避。还有分身攻击，前冲抓技，磁力吸引等攻击方式出招都很慢，很容易躲开。

活生生的都市

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1'42"	23	ウェポンプラス、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：本关杂兵很多，要达成杀敌数十分轻松，有很大的选择空间。一开始遇到的车轮形杂兵由于体力高判定小不容易迅速消灭，还是躲开为妙，多消灭其他容易对付的杂兵得分。通过一段机关地形后会打中BOSS，这应该是游戏中最简单的中BOSS，只要用手拔掉几个开关就行，但要注意顺序选择下面的路会好走一些，而且场景中的杂兵不需要特意去打，BOSS战结束后会自动消灭，计入杀敌数，最后别忘了在这里取得BOSS战特效武器炸弹。BOSS战前还会有两段机关地形用二段跳能迅速通过。


▲破坏中BOSS后还有一瞬间的机会抓取炸弹。



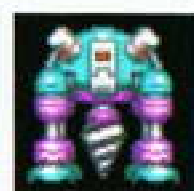
鸡眼贤蛇：BOSS的体型较小，不太利于追打，要尽量利用地形来对BOSS招数的限制作用进行攻击。BOSS的招数还比较丰富，而且都没有明显的破绽能够近身攻击，好在出招前的动作区别明显，很容易判断，想要迅速的消灭BOSS，一定要事先判断出BOSS的攻击，否则无法准确地用炸弹命中BOSS。另外，投炸弹时有一个小技巧，按↓键可以垂直投出。

灼热粒子炮

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1' 17"	23	オートフイリング、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：本关前半部分路线没有什么难度，很快就能到达中BOSS，途中顺便取得钻头以对付BOSS,。对付中BOSS火龙的战术类似前面的冰龙，但其火焰旋风相对冻气更容易回避，可以更加放心的使用下压斩的摆动攻击。后面的间歇性光束地带，需要计算好躲避的位置以快速通过。



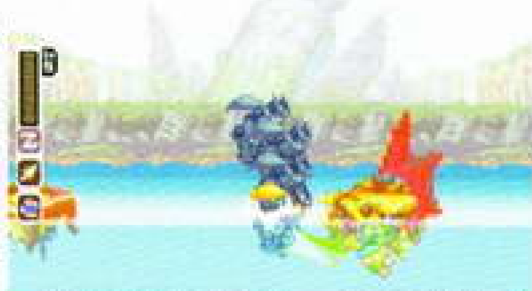


回天死圣：招式都很有气势的BOSS，会用升龙（龟?）拳和波动拳等经典招式。战术就是要敢于近身，由于BOSS会转身防御第一次攻击，可通过其回身后的动作判断下一步的出招：如果使用波动拳或升龙拳BOSS手上会出现火焰，要拉开一定距离，以判断具体是哪一招，波动拳可以用跳跃躲避，升龙拳则要利用冲刺躲避。当BOSS手上无变化时，就会转身使用波浪形火焰攻击，站在BOSS身边刚好可以躲开，这是进攻的最好时机，利用钻头斜上方向的攻击和旋转斩追打可对BOSS造成巨大伤害。如果BOSS使用火焰旋转攻击，通常会接全屏激光旋转攻击(有时也会直接落下)，这时也是进攻的好机会，由于BOSS只会在版边使用，可以利用墙壁使用三角跳围着BOSS躲避同时进行攻击，旋转四周后也会对BOSS造成巨大伤害。

人类村落

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
0' 52"	28	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：这一关杀敌数比较紧张，需要计算好进出门时重复出现的杂兵数，此外需要注意任务的完成度，救出所有人质才能过关，但扑灭营地内所有的火才能100%完成任务，救火需要用拳套抓取地上的水枪（并不计入杀敌数，虽然有攻击力）扑灭屋顶上的火用二段跳，地面上的火则可在冲刺中扑灭以节省时间，尽量不要失误，这样一个水枪就能扑灭所有火焰。



▲为了满足杀敌数，水下的敌人也不能放过。

克拉佛特：由于没有克制BOSS的有效武器（可以获得类似于斧头的锤子但攻击力却无法与其相比），还是用拳套的蓄力攻击加旋转斩的追打较为迅速。战术方面，由于BOSS经常使用实弹系的攻击，包括空中放出的子母炸弹，地面的迫击炮和跟踪导弹攻击都可以击破，所以要始终与BOSS保持好距离，保证BOSS出招后可以利用光剑在空中打爆，落地后再利用BOSS的出招硬直进行攻击，当BOSS使用刺刀突进的抓技或滚动时也有充足的时间躲避，然后再进行攻击，最讨厌的是线性炮攻击，空中的简单一些，可直接跳起将其击落，地面上贯穿全屏的线性炮则需要十分准确的目押冲刺才能躲开，好在BOSS不经常在版边使用，可跳到其身后回避同时还可进行攻击。



监狱

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1' 36"	32	クイックチャージLV3、ローリング、スパイク・タイプW

流程要点：这一关的流程比较特别，由于情节的需要实际上一次进行了两关，而第二关没有BOSS，所以BOSS战会出现在流程中间。前面的场景会出现风洞，装备スパイク・タイプW部件会有效的提升速度。然后会进行BOSS战，BOSS战过后是一个逃脱任务，正符合最速的要求。一开始会有很多批低级杂兵出现，熟练地使用下压斩就能快速的解决以赚取杀敌数，尤其是乘电梯上升的一组三个的杂兵，控制好下压斩出招的角度可以一次解决，不要错过。之后会遇到几处机关，注意不能急于求成，要等机关彻底开启后才能通过。最后是一段下坡地形，连续的冲刺就能赶在铁球之前通过，途中顺便斩杀几个杂兵即可，非常爽快。



BOSS战：惟一出现在壁中的BOSS，实

力也就相当于一个中BOSS。招式很少，双拳的砸地攻击会产生冲击波，爬墙就能躲过，然后会有石块落下，可根据掉落的碎片躲避；双拳的合拢攻击和单拳攻击都可以用冲刺躲避，也很容易。不攻击时无论头部还是拳头都没有攻击判定，可以随意攻击，但之前并没有适合的杂兵可以拿到有效的武器，所以还是尽量使用拳套的蓄力攻击和旋转斩追打才能尽快消灭BOSS。



冬眠设施

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1' 23"	41	オートフィリング、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：开始后要马上取得火焰枪，攻关时会起很大作用。对付雪中埋伏的敌人有两种方法，一种是用火焰枪将雪融化，另一种是在敌人从雪中跳出时使用冲刺斩将其消灭并在其正下方躲开落下的冰块。之后的下降电梯在其下降一层后令其返回，然后直接跳下可节省时间。消灭在通往中BOSS途中的冰锥也会计入杀敌数，不要错过。中BOSS战利用下压斩的摆动攻击可迅速解决，但是由于来不及放出足够的杂兵会影响本关的杀敌数，这就需要在后面消灭小铁帽来凑数，这里有一个好方法能快速消灭小铁帽，利用火焰枪攻击到物体会持续燃烧的特点，可以事先在其周围点火，然后迅速通过，不用在正面诱其起身，待其起身就会被火消灭，不会浪费时间。





▲背景中藏着一根铁管，可惜并不象快打旋风中那么实用。

冻月军狼：相当难对付的BOSS，移动速度相当快，加上地面很滑，在操作上要相当小心，冲刺时不要太狠，否则会很难控制。BOSS的旋转攻击比较好躲，但使用时全身无敌无法攻击，更为讨厌的是BOSS的突进攻击，速度快、判定大，很难回避，所以尽量不要在BOSS不动时近身。而BOSS的三种必杀技，分身攻击、三段半月斩、冰刀攻击出招前的动作基本相同，很难区分，非常考验反应，慢一点都无法躲开，而且属性相克的火焰枪的攻击力不高，需要近身使用旋转斩才能迅速解决。

地下树海

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1' 14"	23	ウエポンプラス、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：由于拳套的攻击对植物系的敌人有一击必杀（连根拔起）的特效，所以本关的流程会进行的很快，一开始进门后的下落地形稍做调整就能落到底部，挡路的树藤用拳套可快速拔掉，很快就会到达中BOSS处，由于中BOSS受到一定程度的伤害就会向反方向移动，只要进行连续攻击，就会因为反复转向而在原地不动，但注意消灭中BOSS前需要抓取中BOSS放出的炸弹。

崩蚀树妇人：如果BOSS使用钻入地面后撒出花粉（粘上后不会受伤，但会召来蜜蜂，而且限制行动）攻击的话，是可以用拳套将其拔出的，但BOSS会马上回复少量HP并呈无敌状态，所以还是利用这个机会使用回旋炸弹配合旋转斩追打的效果最好，追打时需要注意BOSS手臂的判定会随动作改变位置，如果运用的好，BOSS就没有机会回到地面了。

空中庭院

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1' 26"	23	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：这一关要迅速通过对跳跃的手感要求较高，场景中始终有风，使跳跃的落脚点变得不易判断，

スパイク・タイプW部件的防风能力由于只有在地面时才会有效，在地势不平坦需要经常跳跃的本关并不十分见效。而且本关的杂兵数比较紧张，由于后期的铁桶兵体力较高，打起来浪费时间，所以之前要尽量多地消灭杂兵。



中BOSS战并不困难已是第三次碰到，战术几乎没有变化，但雷龙的能力是最弱的，因为其雷电攻击几乎不会影响到下压斩的连续摆动攻击，所以可以轻松获胜。

天翔的神枪：这个BOSS应该是最难对付的一个，相克属性的武器效果并不明显，还会利用飞行能力躲开追打，而且风对跳跃也有影响，风向还会不断变化，更增加了作战的难度。比较好的进攻机会是BOSS从天而降的抓技，速度较慢，可用拳套蓄力攻击并旋转斩追打，当BOSS全身充满电流时会进行两种攻击，一种是全身带电的突进攻击，全身无敌无法攻击，可以原地跳跃引其冲向空中，另一种是贯穿全屏的电流攻击，可在中间的底处躲开，但无法进攻，如果提前移动到两边平台的边缘就可躲在BOSS身后，也是进攻的好机会。其它的招式由于BOSS飞行位置较高，只好见机行事。



人工太阳

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1'38"	28	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：这一关比较注重的是任务的完成，要去四个独立的房间打碎水晶。行进时利用好二段跳几乎可以无视流砂的影响。在中BOSS战时会用到斧的另一种强力使法——摆（有点像块打旋风），在空中使用斧头后连续左右摆动，由于中BOSS受攻击后并没有无敌时间，所以可以产生连续攻击造成巨大伤害，这样包括四周的炮台在内几下就能搞定，不给它过长的时间进行连续旋转攻击，要不然这个中BOSS还是挺难对付的。后面的路没有什么特别很快就能到达BOSS处。



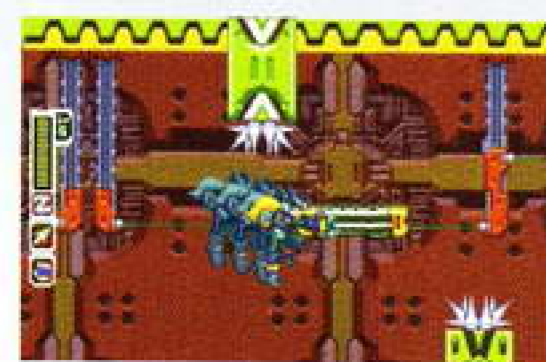
热爱的蝶姬：悬浮在空中的BOSS不太利于攻击，而且进行喷火攻击和布置地雷时移动也很快很难追打。只有放扇子攻击和火球攻击时会静止不动，一定要抓住机会。扇子攻击有两种稍有不同，放红扇子时的死角在BOSS前面，先跳起用斧头劈碎扇子，再进行追打；放绿扇子时的死角则在BOSS身后，要到BOSS身后追打。



卫星内部

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1'05"	23	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：这一关的流程很短，但路线非常曲折，充满了移动平台和即死机关。而为了节省很多时间尽量不用移动平台前进，可以多利用壁蹴爬墙。最后的一段比较刺激，利用二段跳以减少在移动平台上等待的时间，没有办法赶上的，可以在针刺平台的边缘用爬墙调整或使用拳套抓移动平台时产生的摆动调整。



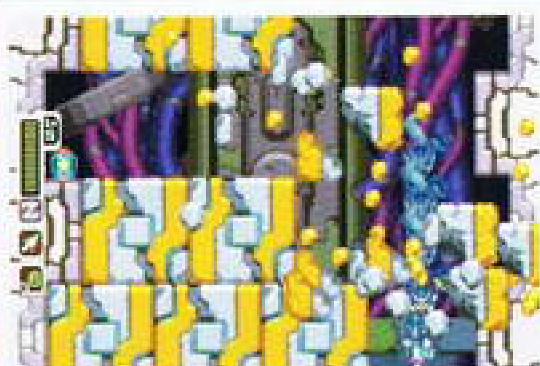
克拉佛特：第二次相遇，几乎没有什么变化。只是BOSS在受伤到一定程度时会使用新增加的空对地导弹攻击，前两次只要在角落就能躲开，第三次提前在空中将导弹打爆即可，没有什么威胁，不要被其吓到。只要熟悉之前的战术，这次就能轻松获胜。



大型传送装置

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
3'09"	41	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：这关的流程较为繁琐，需要到四个房间开启机关后返回，用时会比较长。四个房间虽然没有强制规定进入顺序，但由于通往每个房间路上的杂兵分布并不相同，为了提高攻关的速度还是要有所选择：首先，右边的房间里全是些低级杂兵，最适合赚取杀敌分数，可以最先进入。其次，通往下面房间的路上会有石块挡路，如果用悬浮炸弹炸开会等很长时



间，而使用钻头则能一口气通过，能节约很多时间。所以在此之前要先去左边的房间，在回来的路上夺取钻头。最后，对付本关BOSS的特效武器针要在通往上面房间的路上取得，所以要最后去上面的房间。

BOSS战：迅速解决这关的BOSS存在很多运气的成分，因为BOSS每一回合出招后都躲起来，使用随机出现的炮台进行攻击，虽然并没有太大威胁，但很浪费时间，所以决定时间的关键是能否利用BOSS第一回合出招的时间将其解决。这其中最差的情况是BOSS的移动攻击，不但时间短而且不利于进攻，若连续使用至少也得两回合才能将其干掉；然后是花瓣攻击，按下，中，上的顺序放出，BOSS则原地不动，很适合利用针刺使用二段跳六连斩进行攻击，只可惜时间太短，需要两回合才能消灭BOSS；最好的情况是BOSS放星状旋转攻击，不但时间长，且空隙大，连用多次二段跳六连斩一回合之内就能获胜，是最速情况。好在通常BOSS连续两轮不会进行相同的攻击，所以一般解决BOSS都会在两回合以内。



传送回路

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
1'17"	37	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ

流程要点：这一关最大的难点出现在杀敌数上，杀掉沿途所有的杂兵居然仍不能满足杀敌数，为了优先满足全S级满分的要求，就需要利用向回带面的办法，重复杀敌，以凑够杀敌数。（前三作经常出现的情况）最好挑选杂兵密度较大的地方骗杀敌数，争取一次完成，这需进行仔细的计算，如果数量超过最低杀敌数，就可以躲开一些消灭起来浪费时间的杂兵（如系列著名的小铁帽，要等其站起来才能攻击）。



▲此处带出杂兵的效率较高。

BOSS战：这关BOSS的场地很不利于进攻，尤其是进行旋转斩追打，稍稍跳大一点就会因为按上而抓在上方平台上，非常讨厌。如果想要迅速解决BOSS就要冒点险，因为BOSS的判定只有球心的小部分，所以尽量跳出平台使用旋转斩，再用二段跳回来。BOSS会在场景中按8字形移动，绕完后会到两侧进行攻击。其中放电攻击是进攻的最好机会，这时BOSS静止不动且只对场景四周进行攻击，可以在中间尽量攻击；其它的如分身攻击，光束炮攻击都只能回避不能进攻。



▲平台上按↓+跳跃键可直接落下。

卫星中心部

最好成绩	最低杀敌数	推荐部件
4'51"	32	クイックチャージLV3、ローリング、ダブルジャンプ



流程要点：流程主要是系列传统的八BOSS复活战，前面已经说过打法，只是不能在每战前都拿到特效的武器，战斗时要多花些时间。通往最终BOSS的路上也没有太难的障碍，沿途斩杀杂兵即可，记得要拿BOSS战的利器——斧头。

第一形态：作为最终BOSS招数非常丰富，但致命的弱点是受攻击判定太大，可以充分发挥利用斧头使出的二段跳六连斩的威力，不过由于斧头挥动得太慢，使用前要熟悉一下手感。BOSS的招数中最适合进



▲这就是游戏中的最强武器。

攻的就算是落石攻击了，利用斧头的摆动和旋转斩可以在进行攻击的同时打碎石头几乎可以无视，还会对BOSS造成巨大伤害；此外，BOSS还会进行落剑攻击和散弹攻击都不十分难躲，只是不能有效地进攻，落剑攻击时落下的剑可以拔起，是游戏中威力最大的武器，可惜只能使用一下，实在不能和不限次数的斧头相比。BOSS 最可怕的攻击要算是召唤前作的八个BOSS了，攻击时间长而且不能进攻。好在只会在HP 不多时使出，如果能连续攻击干掉BOSS就能避免。

第二形态：变身后的最终BOSS攻击手段更加丰富，比较讨厌的是BOSS的弱点前的防护，平时不能进攻，要等其落下后才行，但下落后会形成刺，十分不利于追打，斧头仍然是最理想的武器，只是出招要注意时机，BOSS的判定较深很容易打空。最好的进攻时机是BOSS将刺放出的攻击，弱点会完全暴露，可连续攻击，然后是蜘蛛网攻击，由于持续时间较长，也可对BOSS造成较大伤害，攻击时可多利用斧头的摆动以免被粘住；其他诸如散弹攻击，激光攻击等都不难躲，而且可以在防护打开后赶在BOSS 出招前马上进行攻击，这样一回合就能攻击两次以提高效率。当然BOSS也有不打开防护就进行的攻击，还是祈祷不要出现为好。



关于本次的达人影像

铭风：《洛克人 ZERO4》作为系列的最新作，同时也是GBA末期登场的动作游戏，其操作性已经趋于完美，同时新增的武器夺取模式让过关方法趋于多样化。由于系列一贯的难度和过关后的评价系统，很荣幸地成为了众多动作游戏达人所追逐的目标。邮箱里有众多玩家在询问达人影像的要求，而我考虑再三定下了以下标准。

达人标准：既然是“热血最强”，那么要体现表演者的强，相信无伤、过关评价100分（包含了要在不利天气进行攻关）是必然要达到的。与此同时装甲和精灵的使用会降低游戏难度，其他也并没有多加考虑，就决定将这两个有利的系统禁止了。

观赏标准：和普通模式相比，HARD模式在三连斩、蓄力斩和EX技能上做了限制。由于怕杀敌会陷于只能用普通斩的单调场面，所以规定了在普通模式下进行挑战的限制。

以上便是这次“热血最强”《洛克人ZERO4》的挑战标准，在多个录象参与者中选出过关时间最少的玩家录象收录在这次的“口袋光环”中。在这次比拼中脱颖而出的是上次《洛克人ZERO3》无伤最速过关的演示者飓皇鬼，他以其出色的成绩获胜。不过其他玩家不要灰心，这次只收录了6关，剩余的关卡依旧本着公平竞争的原则。我相信天外有天，期待各位玩家的挑战。

接下来说到《洛克人研究》的作者，虽然时间上十分占优，但是很遗憾地使用了装甲。不过他研究十分透彻，将如何达到极限时间的诀窍和攻关要点都收录在案。如此精彩的研究没有道理不为大家奉上，而相关的录象也是十分有可看性的，录象文件我们将会在这次《洛克人 ZERO4 极限演示》结束后在 levelup 论坛上提供下载。



文 Huya 编 LIKY

《塞尔达传说 神奇的小人帽》扭蛋抽取研究

本文目的：

分析游戏的随机数，解读扭蛋出现规律，以便能够在最短时间内使用最少数量的海螺收集全部扭蛋。

基础说明：

在《塞尔达传说 神奇的小人帽》中，玩家可以利用在游戏中得到的海螺，去海拉尔镇左下角的扭蛋店里抽扭蛋。

在确认抽扭蛋之后的界面中，左边是使用海螺的数量，右边是抽中新扭蛋的几率。



新扭蛋的几率=(1－已有扭蛋/现可收集扭蛋总数)×100－1+使用海螺数量

抽中的新扭蛋会保存在左边的柜子里，而得到重复的扭蛋会退还5卢比。

可抽扭蛋的数量是随剧情发展而变化的。有些扭蛋要求在游戏过程中遇到才会出现，有些则没有要求，即使没有遇到也可以抽到。

游戏通关前最多只能得到130个扭蛋，通关后可以收集136个。收集全后可以得到金徽章，然后和河边喝茶的男人对话就可以进入他的房子，里面有宝箱和心之碎片，并且可以欣赏游戏的BGM。

准备条件：

拥有可以游泳的蛙蹼；

禁止使用一切飞行道具(光剑、弓箭、炸弹等等)；

最少抽过一次扭蛋；

进入从海拉尔镇南入口后记录，并复位。

抽扭蛋步骤：

重新开始游戏，在海拉尔镇南口出现；

马上直接游过河前往扭蛋店。

在这个过程中，不要使用滚动及AB键，不要与其它角色接触，不要进入其它屋子。如果有以上任何动作，就有可能影响随机数的预测。

到达扭蛋店之后，首先抽上2～8次，每次用1个海螺；

按照随机数表，确认获得的扭蛋种类；

根据下面的随机数表，推算下一次会得到的扭蛋；

读取需要获得该扭蛋的最少海螺数；

如果需要得到该扭蛋就达到规定数量海螺进行抽取，如果不需要就以1个海螺抽；

以最少的海螺数抽取所需扭蛋；

重复以上步骤抽取更多的扭蛋。

必须牢记的抽取的基本规则：

并不是使用的海螺越多就越能抽取到新的扭蛋，而是在不同的抽取轮次产生不同的随机数。只要几率达到这个数值以上，就一定能够获得新扭蛋。也就是说，有的时候即使达到99%的几率也不会抽中，有的时候达到3%就肯定可以抽中。

抽取扭蛋的规律：

基本上是根据随机数表抽取相应编号的扭蛋，分两种情况。

抽中时，

如果玩家已经得到这个扭蛋，那么将得到下一个编号的扭蛋。

如果玩家没有得到这个扭蛋，那么就将得到这个编号的扭蛋。

没抽中时，

如果玩家已经得到这个扭蛋，那么就将得到这个编号的扭蛋。

如果玩家没有得到这个扭蛋，那么就将得到大于此编号的下一个已经得到的扭蛋。

举例来说，如果玩家已经拥有1、10号的扭蛋。在第24轮达到57%的几率，就将获得2号扭蛋，没达到就将获得1号扭蛋。而在第26轮，如果达到22%的几率，就将获得7号扭蛋，没达到则获得10号扭蛋。



随机数表

轮次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
No.	128	127	115	45	55	68	97	111	96	127	109	85	56	117	81
%	9	63	88	54	93	86	36	70	44	21	41	86	74	100	56
轮次	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
No.	79	101	121	26	74	128	13	70	1	108	7	53	113	125	75
%	76	97	42	63	66	45	87	74	57	47	22	68	72	83	54
轮次	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
No.	84	44	82	86	55	74	69	87	72	98	87	10	111	126	44
%	1	33	45	85	60	79	60	15	40	76	75	75	74	73	73
轮次	46	47	48	49	50										
No.	29	116	43	26	39										
%	72	71	70	70	69										

如果在进入扭蛋店之前有多余的动作，那么随机数的规律很有可能会打破。最初阶段的随机数不太稳定，按照文章之前的方法，用1个海螺抽取2～8次，寻找与随机数表的共同点。

实际的抽取轮次与随机数表中写的轮次不一定一致，也许第1次抽取对应的是表中的第10次，这样第2次就将对应表中的第11次，以此类推。

抽取的时候要注意结合上述规律进行观察。

随机数表说明：

黄色格子的百分率表示“这个几率无法抽中”“必须再增加才能抽中”；

粉色格子的百分率表示“这个几率可以抽中”“也许再减少一点也能抽中”；

除此之外的白色格子表示“至少要在这个百分比才能抽中”，换句话说就是抽中这个扭蛋的最低百分值。

举例来说，如果想抽中编号为3的塞尔达公主的扭蛋，那么在已经获得1号与2号扭蛋的情况下，连续用1个海螺抽取23次(假定最初的抽取轮次与随机数表完全吻合)，在第24轮用57%的几率抽取，就能顺利得到。

注意事项：

随机数表还可以扩展到更多轮次，有兴趣的玩家可以自己尝试。

随机数表用完之后，先记录然后重新开始，随机数表将恢复，之后可以自由行动。想再使用随机数表抽取时，从海拉尔南门开始重复以上流程便可。

高级技巧：

游戏中的一些动作，比如进出房间与挥剑等等都会消耗随机数，有效利用的话，就可以更有效率地抽取自己想得到的扭蛋。例如上面举的抽取塞尔达公主的扭蛋，我们可以将中间的23轮次随机数消耗之后直接抽取。

那么消耗随机数的动作规律是怎样的呢?

从房间出去后，随机数表前进5格。

大部分情况是这样，但抽取的前1～3次有可能会出现与表中不一样的情况。

挥两次剑，随机数表前进1格。

有时候是这样，但也有时候不会前进，这点并不确定。

其它会影响随机数表的还有滚动、魔法罐和天马靴。在按照随机数表抽取过程中，这些动作是绝对禁止的，尤其是滚动，很容易不当心按出来，打乱原本的预测。

接下来仔细看随机数表，在第31轮，最多只需一个海螺就能抽取到新扭蛋。不难看出，如果每次都能将随机数表停在第31轮上再抽取，就可以用最少的136枚海螺抽全扭蛋。然而，这只是理论上的极限。在实际情况中，随



机数消耗导致抽取的不确定性使这一理论数值遥不可及。

虽然用动作来消耗随机数的规律还没有完全研究透彻，但根据笔者经过多次试验，仍然总结出了一部分很实用的规律，详细叙述如下。

1.当随机数表处在第3轮时，反复5次进出房屋(注意：不可做多余的动作)，随机数表将会停在第28轮上。

2.当随机数表处在第10轮时，反复4次进出房屋，随机数表将会停在第30轮上。

以上规律皆以最大限度接近31轮为目的。由于每轮至少要消耗1枚海螺，看上去仍然需要很多才能够抽全，然而不要忘记，初始阶段抽取的几率非常高，不过随着持有扭蛋的增加而下降，在我们想办法接近31轮的过程中，仍然有很多机会抽得新扭蛋。

了解到这些规律后，玩家又会问："如何才能知道第一次抽取对应的是哪一轮呢?"这里就需要用到另一个技巧。

在游戏后期(即海拉尔镇有守卫开始巡逻)，重新开始游戏后，玩家出现在南门，此时如果以最快的速度按下图的路线前往扭蛋店，而且经过的那名守卫向上移动后是向右侧移动，那么就可以保证从随机数表的第一轮开始抽取。上面两个条件缺一不可。



了解到以上规律后，就能够更牢固地把握住抽取扭蛋的命运了。下面以游戏进行到后期，没有抽过一个扭蛋为条件，分析一条实用的抽取路线，

开始自然是两手空空，这时候随便抽一个，然后记录，重新开始。

↓
按上述方法前往扭蛋店，确保从第1轮开始抽取。
↓
用1个海螺抽(第1轮)
↓
用1个海螺抽(第2轮)
↓
用1个海螺抽(第3轮)
↓
进出房屋5次
↓
用1个海螺抽(第28轮)
↓
用1个海螺抽(第29轮)
↓
用1个海螺抽(第30轮)
↓
用1个海螺抽(第31轮)
↓
复位，重复以上过程

通过随机数表，我们不难发现，在相当长的时间里，第1轮和第30轮都可以抽中新扭蛋，而且31轮之后的两轮也有较高的几率，于是我们在持有扭蛋较少的时候，可以将上面的方法修改如下

用1个海螺抽(第1轮)
↓
用1个海螺抽(第2轮)
↓
用1个海螺抽(第3轮)
↓
进出房屋5次
↓
用1个海螺抽(第28轮)
↓
用1个海螺抽(第29轮)
↓
用1个海螺抽(第20轮)
↓
用1个海螺抽(第31轮)
↓
用1个海螺抽(第32轮)
↓
用1个海螺抽(第33轮)
↓
复位，重复以上过程

当抽中新扭蛋的几率小于45%时，就不用抽第32轮了，直接复位重新开始。同理，小于33%的时候就在31轮后复位。如此反复，则只需要200个左右的海螺就可以完成全部的收集。这个方法最为节省海螺的数量，但相对的，耗费时间比较长，需要有一定耐心。

如果玩家灵活一点，在某些轮次耗费少量海螺去抽新扭蛋的话，1个小时之内便可以将全部的扭蛋揽入怀中，这才是最有效率的方法。个人只用了不到300个海螺就在1小时之内完成了全收集，相信一些玩家能做的更好。

结语：

对于随机数的心得就介绍到这里，由于消耗随机数的方法多种多样，也许还会有更有效率的方法，这就需要玩家自己去研究了。不过仅仅按照本文的方法，收集扭蛋也就不再会是一项艰辛的任务。

参考资料：http://www.zelda-extreme.com/k_yari_mc_figure.htm

原作者授权使用。



火热秘技

NDS 狂热噗哟噗哟

◆隐藏的海报欣赏

将GBA版《狂热噗哟噗哟》插入NDS，然后开始NDS版《狂热噗哟噗哟》，进入Option菜单中的"DEMO欣赏"中就能看到16张隐藏的游戏海报，对于Fans来说这可是很珍贵的呀。



◆隐藏角色出现方法

游戏中有两名隐藏角色，具体出现方法如下：

ポポイ

只要将"わくわく模式"或者"はらはら模式"完成8关以上，就可以获得隐藏人物ポポイ。

カーバンクル

"はらはら模式"中，完成第7关时，如果续关的次数为7的倍数，且狂热模式的次数在4次以上、12次以下，那么便可获得隐藏人物カーバンクル。

◆开启所有隐藏要素

进入Option菜单中的，将光标停在"デモかんしょう"选项上，按住X键，然后顺序输入"↑、↓、←、→"，便可开启所有的隐藏角色。是不是比上面的方法简单多了？

GBA 洛克人ZERO4

◆隐藏模式出现方法

困难(H)模式

普通模式通关。

在困难模式下，Z剑不能使出三段斩，不能使用精灵，不能得到EX技。

极限(U)模式

收集全零件，精灵升到最高级通关。

在极限模式下，精灵的等级已升至最高，且没有使用限制。



◆迷你游戏得到方法

所有小游戏必须在非简单难度下才能取得

プラントパニック

不升级精灵通关。

ビジーバスケット

困难模式通关。

ウッドチョッピング

S级评价通关。

マグマボーダー

收集所有图鉴通关。

エルフチェイス

不合成装备通关。

ハンマーハーベスト

一小时之内通关。

エナジーラボラトリー

打破其他6个迷你游戏的记录。

——黑ZERO

GBA 3D台球

◆隐藏角色

在游戏开始时会提示输入密码，此时输入特定密码便会开启一些隐藏角色，具体如下表：



密　码	开启角色	密　码	开启角色
QKSKL	Andy	RTTTN	Johnny
QFSCS	Angie	QCSBP	Laura
QTSTL	Billy	QFSFB	Michael
QCSCQ	Carl	QJSFG	Tom
QTSKB	Carol	TTTTQ	Tony
RTSTM	Dawn	QBSBN	Ulrika

GBA 杰作选 加油五右卫门1·2 雪姬与马吉涅斯

◆村民挨打不变红

在《马吉涅斯卷》中，在村庄里攻击村民他们会发怒变红，并攻击你，如果同时按住LR键再攻击他们，他们便不会变红，不过，不变红不代表他们不发怒，他们照样会暴走攻击你。



PSP Wipeout Pure

◆开启Classic锦标赛

当完成Classic所有赛道后，Classic锦标赛便会出现。



◆开启Zone模式下的更多赛道

在Zone模式下的各条赛道达成一定条件便能开启新的赛道。

赛　道	开启条件
Coridon 12	在Mallavol中通过25个区域
Mallavol	在Pro T020赛道中通过25个区域
Syncopia	在Coridon 12 赛道中通过30个区域

GBA NARUTO 最强忍者大集结3

◆暴机后的隐藏要素

一周目爆机后追加援助自来也，绘图模式增加鸣人、佐助、小樱、鹿丸、丁次、小李、宁次、牙、志乃几个人的图，二周目和三周目后会增加我爱罗等人以及几位隐藏援助的图

——瓦里奥大人



GBA CROCKET! Great 时空之冒险者

◆隐藏密码

在第9辑的"火热秘技"中已经公布了该游戏的几个密码，这次再公布几个密码给大家，在主菜单的パスワード中输入以下密码就行。



密码	效　果
86431	获得1000金币
41646	解除秘密商店中的秘密道具（具体道具有キンダックハット、キンダックグローブ、キンダックブーツ、キンダックアーマー）
68249	解除秘密商店中的秘密道具（エネルギーバリア、バンキングTシャツ、あおいバンダナ、いだてんベルト）
31538	获得道具（キンダックハット、キンダックグローブ、キンダックブーツ、キンダックアーマー）
43930	获得隐藏对战舞台"BB7"
02057	在对战模式中能使用隐藏角色"レモネード"



从NDS、PSP看未来掌机的发展趋势

NDS和PSP两大次时代掌机已经发售一段时间了，相信很多朋友也已经购入。NDS和PSP可谓是融入了任天堂和索尼两大世界级厂商顶级技术结晶的产品。本文将从现代技术角度，来论述未来掌机的发展趋势。

PART 1 从硬件着手

GB、GBA到NDS和PSP，游戏画面增强的背后是硬件的大幅度进化，首先我们从硬件的角度剖析两大掌机，预测未来掌机发展趋势。

中央处理器——你强我更强

中央处理器（CPU）是游戏机的核心，GB用的是8bit的CPU，而GBA用的是32bit的CPU。可以说，CPU是确认掌机性能的最重要的一个指标。

在任天堂的NDS中，依旧采用了GBA时代的ARM系列的CPU。为了和GBA保持兼容，NDS有两颗CPU，一颗是专门为NDS游戏准备的ARM 9，还有一颗和GBA一样是ARM 7。从GBA时代开始，任天堂就采用了ARM系列的CPU。ARM系列的CPU由一家同样名为ARM的英国公司开发，基于32位的RISC精简指令集。ARM公司与其它公司最大的不同是，它只提供技术，而不生产硬件。也就是说，ARM是靠收取专利费而存活的公司。这样灵活的商业模式，也铸就了ARM系列CPU的成功。ARM公司成立于1991年，经过10年的发展，到2001年，ARM处理器已经拥有超过76.8%的RISC处理器的市场份额；2002年则几乎垄断了全球嵌入式RISC处理器市场。ARM主要运用在掌上电脑、手机、家用电器等需要嵌入式CPU的地方。

NDS为什么采用ARM 9 CPU呢，笔者看来大致有三个理由。一是，NDS本身是向下兼容GBA的，同样采用ARM系列的CPU，能达到比较好的兼容效果。二是，AMR9系列的CPU价格便宜，但是性能却不俗。现在国内很多高端的CDMA手机，比如LG C950、摩托罗拉的A860等，采用的就是ARM9 CPU，能够实现视频流媒体的播放（所谓联通的掌中电视业务）。对视频和音频的解压，是非常占用CPU资源的，由此也可以看出ARM9 CPU性能的强大。第三个原因，ARM本身就是为嵌入式设备设计的，功耗非常低，符合了掌机省电的需求。


▲NDS采用了AMR9 CPU。


▲早在GBA时代，任天堂就对ARM系列CPU情有独钟。

与NDS的ARM9相比，PSP采用的CPU更为强大。PSP CPU内核是MIPS公司的R4000，同样为32位RISC，工作频率最高可以达到333Mhz。这个工作频率已经与现在主流的PPC、PALM掌上电脑不相上下。另外，由于PSP的CPU采用了90纳米CMOS技术7层铜导线技术制造，实际的性能要比同频率的其它CPU高很多。由于索尼本身拥有世界上最先进的半导体生产线，因此PSP的CPU由索尼自己进行生产，这大大降低了PSP的成本。PSP中采用了两颗R4000 CPU，一个用来进行游戏运算，一个则用来进行媒体比如视频解压等的运算。另外，PSP的CPU还有一个特点，就是可以自动变频。依据运算量的不同，可以在1～333的Mhz的频率下工作。因为CPU的工作频率越大，功耗也就越大，在运算量小的时候，将频率降下来，可以有效减少电量的消耗。



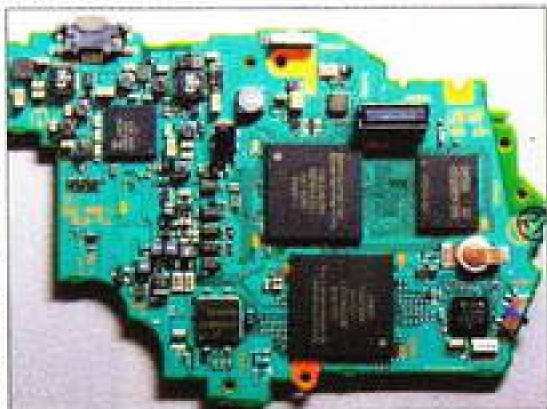
▲索尼PSP的CPU是自家生产的。

从NDS和PSP使用的CPU，我们可以看到未来掌机CPU发展的一些趋势。首先是CPU的频率会越来越高，越高的频率，处理数据的能力也就越强。另外，CPU的位数也会相应的提升。PSP和NDS目前采用的还是32 bit的CPU（实际上PSP的R4000也有64位版本）。位数越高，每个时钟周期处理的数据就越多。现在台式机的CPU正逐渐向64位时代过渡。相信在不久的将来，掌机也将迈入更高位数的时代。当然，一味的提升位数和频率，并不是获得强大处理能力的可靠保障。现在NDS的处理性能已经能和当初的N64家用主机相比美。PSP的性能也只是比PS2差那么一点点。而N64采用的是64位的CPU，PS2更是采用了128位的CPU。制约掌机整体能力提升的不仅仅是CPU，包括GPU还有I/O总线等都会起到重要作用。另外，CPU的功耗也是制约未来掌机发展的关键一环。无论是NDS还是PSP的使用时间，都没有当初的GBA、GBC长。频率上升带来的直接害处就是CPU的功耗成正比增长。未来掌机CPU将采用两个办法降低功耗，一个是自动变频，另一个是精简电路板、采用更先进的工艺生产。

构造——我向PC大哥学习

关注NDS和PSP的朋友，相信都应该看过两种掌机的拆解文章吧。我们惊讶地发现，两种掌机特别是PSP在硬件构造上和现在的PC电脑有着惊人的相似之处。

PSP有作为显示用的液晶显示屏，还有外部存储器UMD光驱以及索尼记忆棒插槽，并带有无线网络模块和目前最流行的USB 2.0接口。PSP的主板，更是像极了电脑的主机板。PSP主板上除了两颗的R4000 CPU外，还有两颗独立的GPU来担当图像处理运算。显卡是制约游戏图像质量的重要因素，这在家用机上早已成为金科玉律。早在上世纪80年代，因为任天堂给FC搭载了一颗独立进行图形运算的GPU，让FC有了当时最好的图像质量。微软的Xbox更是最好的例子，虽然只是采用了PC上早已被淘汰的P Ⅲ 800 CPU，但是因为其显卡优异，仍成为图像效果最好的主机。对于PSP的显卡，索尼显然下了不少功夫，除了128 bit的核心外，更有高达5.3Gbps的总线速度，保证数据的快速传输。PSP的显卡还支持硬件变形、压缩材质等特殊机能。同样，PSP也有独立的声卡，基于VME虚拟移动引擎技术，工作频率为166Mhz，可以进行MP3等音乐格式的实时解码。根据索尼提供的资料显示，这个声卡还支持时下流行的3D音效和7.1声道。与传统电脑最大的不同就是，PSP主板上的所有东西都是镶嵌式的，不能更换。



▲PSP主板上声卡、显卡一应俱全。



▲NDS的触摸屏让游戏乐趣倍增。

NDS的最大特点则是采用了触摸屏的设计。此前，触摸屏被广泛应用于PPC、PALM等掌上电脑设备，以实现文字的录入以及文件的操作等。NDS上引入的触摸屏，为玩家提供了全新的游戏方式。那些诸如《一笔吃豆》类的游戏，确实给人新鲜的感觉。但事实上，采用了ARM9处理器的NDS，如果再配上相应的软件，与PALM比并不会逊色。甚至有消息称，任天堂将会在NDS上移植大量的PALM软件。

可以预测未来掌机的构造仍将沿用普通电脑的构造，CPU、显卡、声卡等一应俱全。掌机的配件也可能会标准化，比如提供一个机壳，然后让玩家自己DIY，根据自己的需要选择不同频率的CPU、显卡等等。不过，从目前的家用游戏机史来看，能够升级的主机没有一款是成功的。但依笔者愚见，如果不考虑纯游戏型的掌机，多功能型的掌机能够升级也未尝不可，毕竟不同的用户对性能有不同的需求。



▲触摸屏广泛用在掌上电脑设备上。

光盘？卡带？我该爱谁？

掌机应该采用何种游戏媒体，一直是大家

争论的焦点。在次时代掌机中，情况向两极化发展，任天堂的NDS仍旧采用了卡带作为媒体，只不过卡带体积更小，称其为卡片更为合适。索尼的PSP则终于迈出了历史性的试探的一步，采用了自行研发的全新UMD光盘作为存储媒体。



▲索尼PSP采用了UMD光驱。

可以说使用卡带和使用光盘各有所长。卡带的最大劣势在于其存储容量小，价格贵。卡带的价格和存储容量成正比。光盘的成本低，而且存储容量大。因为掌机是随身携带的，很多人走路、坐车的时候都在玩掌机，游戏时的晃动不可避免，这对光驱读取数据是个不小的考验。另外，光驱需要马达驱动，掌机的耗电量势必增加。作为历史上第一部采用光盘作为媒体的掌机，PSP并没有很好地解决这些问题。PSP采用了索尼自家版权的容量为1.8G的UMD光碟，容纳大数据量不是问题。但是，光驱耗电量巨大，甚至有些读取频繁的PSP游戏只能持续玩3个小时。曾经有玩家还遇到过飞盘的现象。其实包括索尼自己都为自己留了后路——在索尼记忆棒上可以直接运行游戏。只是现在1G的索尼记忆棒价格高高在上。最关键的问题是，直接向记忆棒拷贝游戏运行，版权怎么办？



▲UMD光碟比MD还小，但容量却不低。

随着技术的发展，卡带存储媒体的价格会越来越低。大家一定对当时FC时代所谓高K卡有印象吧。在八十年代中期，因为FC所用卡带内存的价格高居不下，任天堂还曾开发了FC磁碟机做为后路。另外，通过新的技术，压缩游戏的数据容量，也是变相的一种解决办法。N64时《生化危机64》等游戏就通过数据压缩技术，解决了卡带容量小的问题。未来掌机究竟是采用卡带还是光盘媒体呢？笔者还是趋向于卡带存储媒体。毕竟掌机是掌上设备，需要随时移动的，马达驱动的东西很难满足稳定性、抗震性等方面的要求。现在卡类存储媒体正向着体积小、容量大、价格低、耗电省的方向发展。日立开发的RSMMC卡是现在在数码相机等设备上常用的MMC卡的替代产品。RSMMC卡的体积大约为MMC卡的一半，重量为0.8克。miniSD卡同样是SD卡的袖珍版，体积同样为SD卡的一半，重量约为2克。目前，在手机等需要小型存储卡的设备上，RSMMC和miniSD卡已经开始逐步普及。而NTT最近公布的新型卡带存储媒体INFO-MICA可谓划时代产品，仅为一张邮票大小，却能达到10GB的容量，而且造价低廉，作为掌机的存储媒体是相当适合的。当然，科技不断发展，技术在不断进步，更优秀的存储媒体一定还会不断出现，这也将会为掌机的发展创造出新的空间。



▲FC时代的卡带都是以K来计算容量。



▲NDS依旧沿用了卡带设计，体积比GBA卡带小了很多。





▲MMC卡与RSMMC卡。



▲NTT开发的INFO-MICA只有一枚邮票大小，最大容量可以达到10GB。

无线网络模块
——让我们远距离亲密接触

如果说NDS和PSP最大的共同点，就是两者同时在机器内部增加了无线网络模块，支持IEEE802.11b无线网络协议。两家厂商在网络这一点上达成了共识。IEEE802.11b工作于2.4GHz



▲PSP的无线网络模块支持IEEE802.11b。

的频带，传输速率最高可达到11Mbit/s。无线局域网络设备从上世纪90年代中期，就有厂商开始研发。但因为每个厂家制定的标准不一样，兼容性差，导致了无限局域网的发展缓慢。Wi-Fi联盟（The Wireless Ethernet Compatibility Alliance）在1997年发布的IEEE802.11协议可以说将无线局域网的发展带入了快车道。在此基础上，1999年9月又提出了IEEE 802.11a标准和IEEE 802.11b标准。IEEE 802.11b的优点很多，比如通信可靠，抗干扰能力强；成本低，可以节省高额的布线费用和线路维护费用；灵活性和移动性好，用户可以在任意无线网络覆盖的范围内自动漫游等等。当然，最大的特点还是在于其传输速度高，11Mbit/s的数据传输速率能够基本满足现在数据传输的速率的需求，并可以在5.5Mbit/s、2Mbit/s、1Mbit/s之间速率自动调整。

两大掌机同时支持无线网络，也显示出了厂商对未来网络的态度。其实，在IEEE802.11b之中，NDS和PSP有更多的协议可以选择，比如蓝牙以及更高版本的IEEE802.11g。之所以两大掌机最终都选择了IEEE802.11b，最主要的原因是因为IEEE802.11b的普及性高。英特尔迅驰笔记本的发布，可谓让IEEE802.11b大大火了一把。基于IEEE802.11b的迅驰技术，可以让笔记本之间自由无线组网，并在有热点AP的地方，方便快速的连上互联网。正因为英特尔的参与，让世界内的网络设备生产商看到了曙光，各种无线网络设备层出不穷。甚至在国内，也有飞机场等很多地方布置了可以让迅驰笔记本无线上


▲迅驰笔记本内部也有无线网络模块。

网的AP。索尼公司研究开发本部部长兼PSP业务筹备室主任茶谷公之表示：“我们也曾尝试过其他几种无线收发方式。但首先要满足可在全球范围内接入这一条件。此外，还综合考虑了成本和尺寸等因素，最终决定选用IEEE802.11b。”诚然，对NDS和PSP这类掌机，IEEE802.11b的11Mbit/s传输速度已经足够用了。

IEEE802.11b的升级版本IEEE802.11g是Wi-Fi联盟在2003年6月12日发布的。IEEE802.11g采用了与IEEE 802.11b不同的OFDM（正交频分复用）调制方式，因此它能够支持高达54Mbit/s的传输速率。因为调制方式不同，所以IEEE802.11g的设备和IEEE802.11b并不兼容。虽然有关厂商已经生产出了同时兼容两种协议的设备，但成本比较高。而现在大部分的网络设备都是基于IEEE802.11b的，因此NDS和PSP采用此协议也在情理之中。



▲GBA上的无线网络周边。

无线网络模块的增加，让NDS和PSP增加了无限的可能性。比如一直以来GB主机的强项——联机对战，通过无线网络模块，无需连线，只要两台主机靠近，即可进行联机对战、物品交换等等。除了掌机和掌机的互联，还可以实现掌机和其它设备比如电脑的互联。索尼PSP的固体升级，就是让PSP同有无线模块的电脑相连，获取升级文件。而同样，掌机也可以同无线热点AP相连，直接上互联网，与世界各地的玩家联机对战不再是梦。

无线网络模块将是未来掌机最重要的一个部分，可以说是未来掌机的灵魂所在。随着IEEE802.11g设备的普及，可以预见在下一代掌机中，支持IEE E802.11g或者更新版本协议的无线网络模块将成为必备配置。网络对未来掌机的影响将在下面的部分着重论述。

PART 2 第二代互联网对掌机发展的影响

现代社会已经进入了网络高速发展阶段，互联网起着越来越重要的作用。第一代互联网络的设计缺陷也进一步的暴露出来。由此世界各国开始了第二代互联网的研究和建设工作。下一代互联网NGN最早由美国提出。在亚洲国

家中，以日本最为积极，早在2000年，日本就正式提出了"e－Japan"构想，并在2002年财政预算中，专门拨出2兆日元实施该计划。而我国在这方面也不甘落后，目前已经在局部地区开通了第二代互联网服务。第二代互联网有着传输速度快，安全性高等特点。同时第二代互联网还将是一个多网融合的网络，互联网、电视网、电信网还有移动3G网都将成为其中的组成部分。未来的掌机也将借助无线网络，随时随地同第二代互联网保持链接。下面的文章，将从目前互联网发展的技术角度来论证掌机的发展趋势。

IPv6 ——让每一台掌机都有一个身份认证

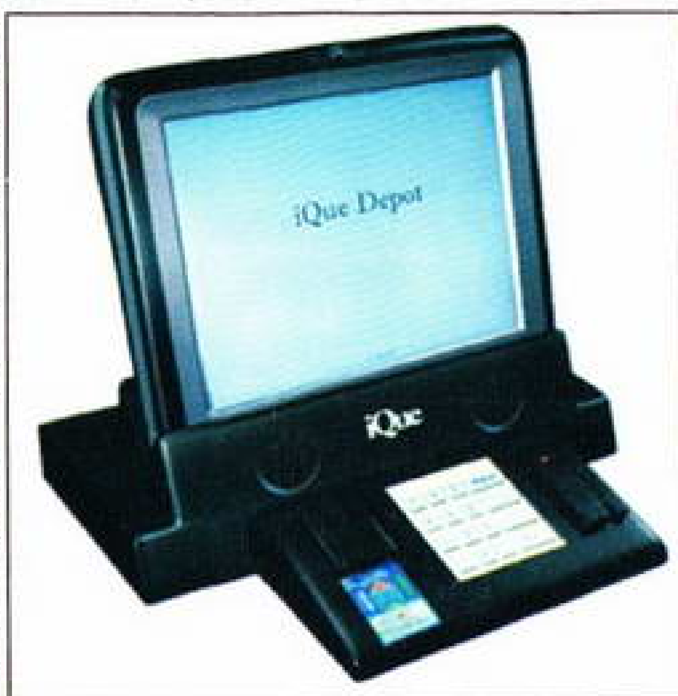
当前互联网中IP地址严重不足就是一个非常严重的问题。目前互联网使用的是IPv4协议分配IP地址，导致了全球性的IP地址稀缺。为了解决这个问题，科学家们提出了IPv6协议，在第二代互联网中，将启用IPv6，地址的个数从2的32次方增加到2的128次方。IP地址将会几乎无限量，甚至一个粒沙子都可以给它分配IP地址。界时，每一台掌机都可以获得一个IP地址，同时也获得了一个惟一的身份认证。



▲通过记忆棒运行游戏，版权是个大问题。

看到这里，有些朋友可能会问，赋予掌机IP地址，与游戏有什么关系。使用电脑上网的朋友都知道，和别的电脑联网，需要给电脑分配一个IP地址。这个IP地址不能和别人一样，否则就会互相引起冲突。也就是说，如果掌机需要上网游戏，那么IP地址是必不可少的。而且对于用户来说，这个IP地址最好是永久不变的。不像Modem拨号上网一样，虽然可以获得公网IP地址，但每拨号一次，都会自动获取一个不同的。当每台掌机的IP地址固定后，IP地址即可以作为身份认证标识。举个最简单的例子，玩网络游戏大家都有一个帐号，这个帐号里有游戏人物的基本资料什么的。平时，大家是靠密码保有这个帐号，一旦密码失窃是非常头疼的事情。但是，如果掌机获得了固定IP地址后，服务器就可以自动将帐号和IP地址建立对应关系。只要使用这台掌机上网游戏，那么这个游戏就是这个帐号。

其实IPv6对于掌机的意义远不只表面上的保护帐号这么简单，刚才已经说过了IPv6的重要意义在于身份认证标识。所有的电子设备洗衣机、电视机、游戏机、手机等等等，都将被赋予一个独一无二的IP地址。借助无线网络，所有的电子设备都可以互联，进行互相操纵。比如，在掌机上可以设计一个家居软件，玩家通过无线网络远程操控，电视机开了，空调开始吹冷风。甚至，在软件里设置一些菜谱，传输给微波炉，烹调出不同口味的菜肴。



▲神游机通过神游加油站获取游戏。

上文提到，如果将PSP游戏存储于记忆棒中运行，可能会带来版权问题，游戏将被任意拷贝。但如果掌机有一个IP地址，每个游戏都和IP地址建立对应关系。当从网上下载游戏时，游戏会自动建立一个加密的IP地址对应文件，存储记忆到掌机中。不是对应IP地址的掌机，就不能进行游戏，如此就可以解决游戏下载的版权问题。这种方式和现在的神游机iQue获取游戏的方式有些类似，但目前神游机只能通过"神游加油站"获取游戏。笔者认为未来掌机的游戏获取方式将是开放式的，直接通过互联网络。

3G通信——让网络无处不在

无线网络模块能让掌机与互联网互联，但是但用户处在郊外等热点没有布设到的地方，就需要3G通信网络的帮助。未来的掌机可能会采用无线网络模块＋3G移动通信模块的方式，让掌机随时与网络保持互联。现在的诺基亚N-Gage已经具有了2.5G的GPRS功能，据传将推出支持W-CDMA网络的机型。

为掌机添加3G模块，无疑是一种比较冒险的行为，产品定位不明确，成本也将提升。N-Gage目前的吃力不讨好，就表现出这一点。不

过，如果未来掌机加入网络游戏功能，3G模块将是必须考虑的一个方面。网络游戏不能仅局限于距离相近的几个人之间，也不能局限于呆在家里才能游戏。随时随地的进行网络游戏将是下一代掌机的目标。除了借助3G移动网络，目前还没有更好的方法能保证用户的实时在线，特别是在高速移动的时候。

在第二代互联网中，移动通信网将和互联网融为一体。当前世界通行的3G标准有W-CDMA、CDMA 2000 1VDO，还有我国自己的TD-SCDMA。目前日本、韩国等很多国家都已经开展了3G移动服务。但是3G移动只能为用户提供大约1M/s的传输速度，这样的速度对于玩网络游戏是没有问题的。但如果通过3G网络下载几百M甚至几G的游戏文件，就有点吃力。北电最近发布了一项新技术，可以将3G的数据传输速度提高到4M/s，并且能够保持稳定，但即使这样的速度，也不能适应高速联网的需求。而IEEE802.11g无线网络协议能提供54M/s的速度。所以笔者认为未来掌机很有可能采取双网络模块的设计构造。



▲仍有厂商涉足游戏手机领域。

网格计算——让掌机变得更迷你

网格计算是把互联网上的众多计算资源整合成一台虚拟的超级计算机，从而实现各种资源的全面共享。网格的根本特征不是它的规模，而是资源共享。一个公司、一个校园局域网内计算机都可以整合起来进行网格计算。当然，整合的计算机越多，虚拟计算机的运算能力也就越大。

在第二代互联网中，运用设备之间的高速联网，可以生产出简单化的掌机。这种掌机的主要功能是可以联网，通过联网链接到周围的计算机等具有运算能力的设备。游戏的运算交由周围的设备来进行，自己只需要接收运算结



▲未来掌机的画面将会越来越精美

果就可以。因为不需要很高的运算能力，所以掌机的配件大幅度减少，掌机的体积也可以变的很小巧。制约网络发展的主要是软件，类似于Windows的操作系统能把所有的计算资源整合起来，而不影响单个用户的正常使用。

结　语

最后，来总结一下。首先，随着技术的发展，未来掌机的画面肯定会越来越华丽。游戏也将以三维即时演算为主，家用机和掌机在画面上的差距会越来越小。另外，未来掌机会朝向多功能化发展，随着处理速度的增强还有软件开发环境的成熟，更多的编程爱好者会加入到掌机软件的开发队伍中去。掌机上的软件将会更加的丰富多彩，触摸屏、外置键盘等将会让掌机软件发挥更多的作用。网络模块将成为未来掌机的重要组成部分。联网游戏，通过网络下载资料等应用将会再平常不过。未来的社会将是网络社会，相信掌机在其中也将发挥重要的作用。

其实，技术无时无刻不在影响着我们的生活。如果明天中国政府就发布3G政策，我们的生活将在一夜之间改变。

后　序

最近一直忙于自己的学位论文，题目是关于第二代互联网的。搜集资料的过程中，发现第二代互联网与掌机的未来发展息息相关，而NDS和PSP所采用的技术确实值得研究。两者相加便是写本文的初衷。为了适合普通读者阅读，我略去了一些纯技术性的东西。其实，光是说PSP的GPU，这区区几页就说不完。因为是第一次写此类的文章，我的专业又非计算机，不足之处还请读者大人指正。

文 烛之武 编 马修

龙驹跳踏起天风——浅谈坐骑

游戏业发展的20多年，创造了无数活跃于屏幕上和手掌间的英雄，大家关注他们的勇敢与英俊的同时，是否有注意过他们的坐骑——你可能会为拿到它们而欣喜若狂，因为你的游戏将因此健步如飞，但即便如此，沉浸于爽快中的你可能也不大会注意到你的坐骑。今天，我们就把这些默默的、甘于奉献的胯下英雄们请到前台，一一盘点一番。



古今中外，天下名骑不胜枚举。而名将与名骑向来是一体的，他们的关系就好像宝剑与剑鞘一样，是难以分割、相得益彰的。不必说吕布吕奉先的骑中王者赤兔宝马，也不必说姜尚姜子牙的珍奇异兽四不像，单单看堂吉诃德那厮与自己的爱驹罗西南多就可以看出什么叫红花配绿叶什么叫牛粪配狗屎了。除了这点，还可以见得坐骑之于主人的重要性。不是有个叫烛之武的哲人说过么，没有坐骑的将军不是好将军。这些战场上的同伴是一个优秀的骑士所不可或缺的。只有拥有一匹良驹，才能在战场上威风凛凛所向披靡，令人闻风丧胆。而名骑当然不是仅指骏马了，很多动物都可以充当坐骑。



▲赤兔马堪称最有名的骏马!



▲堂吉诃德的坐骑让不少人第一次知道什么叫真正的驽马。

昔黄飞虎驾五色神牛，李靖可乘风雷虎。古代传说都如此离奇，高于生活的游戏自然不甘落后了，于是恐龙飞鸟都来争做人类的胯下之物。虽然人们可以肆无忌惮地想像出各种奇特的坐骑，但其中的主流仍然是马，这是万古不易的。而到了游戏中，主流就变为龙和马了，两者在游戏中可谓并驾齐驱。另外还有一种集两者于一身的，即拥有龙的威猛，又兼备马的灵驯，大家猜是什么？越前龙马……好了，废话不多说了，下面我们便简单地谈一下游戏中的坐骑吧。



▲张果老倒骑驴，小毛驴成了“仙驴”！

一马当先引领众骑



作为最悠久最经典的坐骑，骏马各方面都是其他坐骑的榜样：完美的体形、飘逸的鬃毛、矫健潇洒、刚柔并济，这便是骏马给人的印象。骏马骏马，主要就在于这个“骏”字。古时有道名为支道林，喜欢养马，于是有人问他说：“你们出家人养马，恐怕不太合适吧？”支道林回答说：“世人养马是为其形体，而我则重其神韵。”这里所说的“形体”与“神韵”一为外美，一为内秀，两者相辅相成，以内秀基奠外美，以外美表现内秀，终于合而为一，成就了英武轩昂的骏马良驹。所以说骏马配英雄所展现的气魄远大于美女配英雄，要不本文就变成“英雄之妾漫谈”了。（笑）

马能否成为英雄的坐骑也要看它的造化，性子刚烈桀骜不驯者自然不会为人所用，比如《口袋妖怪》中的那匹烈焰马，有人能够驾驭它么？虽然不是人类的坐骑，起码是为人所控制的，而又一种动物却是死也不愿与人类同流合污，就是独角兽。把独角兽放在这里讨论似乎有些不妥，

▲其实，动画中的烈焰马是可以骑的，但是必须感情笃深。

因为它们根本就不属于马类。它行动敏捷，性情凶猛，在中世纪基督教界，独角兽象征宗教和长久，并且具有神职。它象征着纯洁。虽然当它身陷绝境是会凶残搏斗，但只要有处女触摸，它就会乖乖驯服。这是独角兽的一个弱点。它虽然不属于马类，却是以马为原型创造的，这点谁都看得出来。记得它是DQ系列的常备怪兽，虽然是以宠物的姿态出现的，却也需受人类的管制，这就是宿命吧。（笑）

▲美丽非凡的独角兽。

上面说的是些马中杂牌，下面就是真正的骏马了。

《火焰之纹章》的战马

《火纹》的每作都离不开骑士，有了骑士就要有马，而骑士又有普通骑士、重甲骑士、游牧民、神官骑士……可以说，论正统坐骑，《火纹》还是相当齐全的，我就先以《火纹》中的坐骑为例来谈吧。

要说《火纹》出现的那些战马，大抵可分成轻骑、重骑和牧骑。轻骑，自然指轻装上阵的坐骑，没有盔甲的束缚，其敏捷性十分优秀，行动灵巧，速度也不慢，这便是轻骑的主要特点。由于没有盔甲，战斗自然吃亏，所以轻骑更适合于赶路，翻山越岭长途跋涉基本上都是小菜一碟，除非遇上雨水天气。而重骑相比轻骑各方面都有显著提高，毕竟是由军队训练的，配上坚硬的盔甲，战斗力不容忽视，这类受过严厉训练的坐骑大多体健足长，威武勇猛，日行千里，夜行八百，且耐力极高，力量惊人。但与轻骑相同，重骑对于雨天也十分不适应，在《火纹》中，以上两者在雨天时移动力都大幅下降，这是就体现出牧骑的过人之处了，长期跟随游牧骑士在草原上东奔西跑使其练就了一身走泥塘如履平地的功夫，所以即使雨天也不会构成太大影响，这多少弥补了其防御力上的缺陷——综合来说，游牧骑兵这个职业还是比较好用的，然而归根结底能让其如此出色的还是他的坐骑，这倒也说明了坐骑的重要性。

▲“《FE》系列”的骑士与战马。

▲重骑士的坐骑往往打扮得非常华丽。

还有种特殊的马，那就是长着翅膀的天马，而最具代表性的，还是《火纹》中的天马骑士。这天马号称是在马其顿王国培育繁殖，因为此国地势崎岖，交通极为不便，于是便培育了这种可以任意翱翔于天空之中的异类马种——狗急跳墙，兔子急了咬人，你把马其顿人逼急了人家就弄出只会飞的马，所以说凡事切忌做尽做绝，所谓穷寇勿追投鼠忌器……这类天马通体雪白，毫无杂色，聆驯乖巧，俏皮伶俐，再配上一对硕大的双翼，真是圣洁得犹如天使一般，不沾染一丝世俗之气。（欢乐天马圣洁美丽……）难怪向来驾驭天马的都是些纯洁的美少女。这类飞行职业虽然可以灵活的穿梭于山脉之间，与敌人耍“敌进我退，敌退我追”的游击战术，但一碰上弓箭类的敌人就只有向天祈福了。所以在使用天马时必须先计算好敌方弓系敌人的攻击范围，避免进入敌人的势力范围，于是有时

再高的移动力也会英雄无用武之地。由此可见，天马并非容易使用的职业，若没有如本人一样精明的战略头脑。



▲天马和美少女是“《FE》系列”的绝配之一。

三国时期的名驹骏马

有一种说法，说现今出土最早的马镫是东汉末年的，因此有人据此推算说乱哄哄的三国实际上正是中国历史上大规模地将战马投入到实战中的时期。有了蹬，人就能在马上坐得更稳，从而使战斗时更加集中精神。在《三国演义》中，有许多像司马懿克日擒孟、刘备跃马檀溪、孙权跳跃小师桥等众多马与英雄的故事，而众马中，最著名的无疑是火红矫健的赤兔，还有救主的的卢、许田围猎时华丽登场的爪黄飞电等。

在三国相关的游戏中，马也是早有登场，像经典的街机动作游戏《三国志Ⅱ 吞食天地》中，战马就很活跃，但玩家所选角色到了马上挺难用的，倒是敌方BOSS夏侯惇、淳于导、徐晃这些人上了马会威力大增。



▲《三国志Ⅱ 吞食天地》中，马的地位比较尴尬。

在SLG版“《三国志》系列”，赤兔、的卢等都有登场，像GBC版《三国志Ⅱ》中，马不仅大大增加了行军速度，



还获得了不少额外的能力，比如增加攻击力、能渡河等；而在《三国志A》，这些战马更增加了战斗中的安全度和胜算。



▲《三国志A》登场的三匹名驹。

再说说“《真·三国无双》系列”里，也是这些名马，不过多出一匹绝影。这些战马不仅跑得快，而且冲撞力大，一般的杂兵都会被撞个半死。不过PSP版中的杂兵们似乎对于把人从马上挑下来特别有兴趣，胆敢驻马杀敌几乎100%会被人打下马，就是策马奔腾中也经常被弓箭手一箭射下马来，真是树大招风啊，相比之下，能保护主人不落马的绝影就更给人以强得离谱的感觉了，除非武将战死，不然绝对不会落马。



▲虎牢关吕布的登场特写，高大肃杀的第一猛将和戴着金属面盔的第一骏马，给人以强烈的威压感。

《机战》的机器坐骑



▲奔放豪迈的牛仔骏马组合。 ▲风云再起上的神高达发动石破天惊拳！

前面说了，英雄与骏马是非常匹配的，所以即使《机战》中那些豪气万丈的英雄们也给自己那豪气万丈的座机配匹机器战马，从而显得更加豪气万丈！草原王、风云再起、大龙卷都是“《机战》系列”中著名的机器坐骑（好像也就这三匹机器马），而代表自然非风云再起莫属，把草原王放上，纯粹是为了衬托风云再起。还有《OG2》中大曾伽骑的那匹穴马（大龙卷）真是英俊，不过只在合体技中才冒一下，叫人很是不爽，如果做成多蒙与风云再起的样子就好了，可以随意变形、合体，还可以使用两个人的



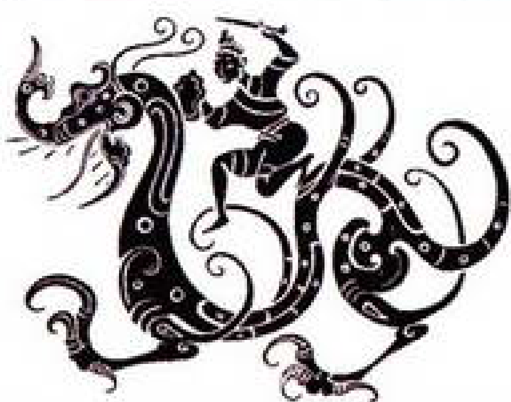
▲大曾伽的机械骏马大龙卷。

精神……接着说草原王，虽然四蹄粗壮外形威猛，但主人并非一流机体，因此这马也只能屈居后位，跟牛仔在一起实在是前途一片黑暗。(好像有点过了……)而风云再起与它简直是天壤之别，此马面有天威，霸气十足，棕毛如丝，威武俊美。不仅与多蒙或东方不败合体后可令其实力大增，自己的辅助精神还有补给、激励、献身……绝对是不可多得的神骑，多蒙身驾神高达，胯下有风云，珠联璧合，如虎添翼，战于沙场，未尝败绩。所以说此马不仅是机械马中的佼佼者，即使在整个坐骑的范畴内，也是首屈一指的。



▶最著名的机器马——风云再起！

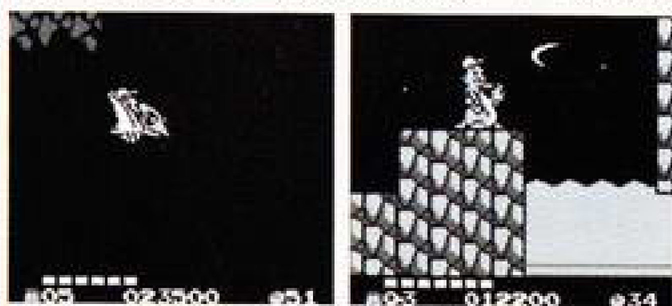
龙腾胯下所向披靡



龙是中外传说中的谜之生物，从龙王爷、九龙壁、丹佛、DQ……就说中国的龙吧，说它有，连牙和鳞片都没发现一块，说没有，史书上又确实有像模像样的记载——说远了，真实中有没有我们不去管，来看看游戏中的龙是怎么被人类驾驭从而成为人类的坐骑的吧。

恐龙

说起龙骑，首先想到的是《冒险岛》，和FC版不同，GB上的两作冒险岛都有骑龙的设定，每关之前可以选各种恐龙作为坐骑。这些坐骑分为火龙、魔龙、蛇颈龙、翼龙和三角龙。其中火龙喷火的射程远但喷吐速度慢；魔龙可以向前甩尾发出蓝星攻击敌人，加速时连放更是所向无敌，破绽极小，魔龙出招时的音效很像放P，我等遂谓之屁龙；(笑)蛇颈龙能在水里自由活动非常方便，但到了陆上什么都不是；翼龙则能飞在天上躲过虾兵蟹将；最强的是三角龙，可以蜷为球状滚杀敌人，加速时威力很大，但破绽也十分大，是不大好用的恐龙。



飞龙

还是以《火纹》中的龙骑士为例。与天马相同，飞龙也是在马其顿王国中繁殖起来的，并以此编制军队。很多人认为龙骑士是一种很威猛慑人的职业，无论外形或是实力都是如此。游戏中龙骑士拥有很高的攻防值和极高的移动力，于是成为很多玩家的宠儿。而且龙骑士似乎比天马骑士更高一级，人们都以换乘飞龙为自豪——相比温驯的天马，龙无疑凶暴得多，天生的野性令其很难驾驭，因此能够驯服飞龙的骑士技术自然更加纯熟，换乘龙骑也就成了骑士们成长的标志。不过烛之武个人认为飞龙体形剽悍，双翼庞大，身上堆着赘肉，牙上滴着鲜血，一起飞沙土飞扬，遮天蔽日，丝毫没有天



▲龙骑士中不乏帅哥酷男。

马俊秀的气质，完全一副乡野匹夫的样子，所以个人更偏爱天马。龙骑士在战场上横冲直撞，烧杀掳掠，整天一副气势汹汹的样子，只怕坐在它背上的骑士也会凶残成性吧。（笑）

耀 西

耀西这只恐龙可算是最有名头的坐骑吧。毕竟是马里奥的保姆出身，如今的当红小哥见到他儿时的监护龙想必也会敬让三分。据说世间有一个小岛，名为耀西岛，上面住满了五颜六色的耀氏恐龙，他们叫耀西、耀东、耀南、耀北……（寒）可以说耀西是只很奇特的恐龙，在龙族中，它是个哑炮，既不会喷火，也不会放魔法，又没有彪悍的体型，实在是很弱智的家伙。然而上帝是公平的，耀西虽没有强力的攻击，但却有一无人能敌的特异功能：下蛋。此能力十分了得，有现吃现下的妙处，而且其尾部具有磁场，可以吸附一串恐龙蛋，以备不时之需。除了急速产蛋，耀西还具有青蛙一样的舌头，可以毫不费力地将两米开外的敌人卷入口中，这为产蛋提供了极大的方便。另外，耀西还具有独一无二的滑翔功能，每每在千钧一发之际耀西都会利用此技进行自救，而且十拿九稳，多次逃离虎口而安然无恙。对了，好像耀西还有变身的功能，什么帆船、飞机之类——都说女大十八变，看我耀西七十二变……





真龙号

此为最强之龙。想《机战A》时盖塔的最后一架后继机是个幼稚儿1号＋健美侠2号＋蟾蜍3号，如今终于改头换面找了条龙骑，果然这世界变化太快……即使只有一个龙头也很让人兴奋了。虽然没有风云再起的支援实在，但也大大增加了盖塔的实力，从龙口里喷出的魔焰与盖塔经典的光束相结合，真是天衣无缝、水乳交融。（汗）其实最主要的还是外形，盖塔一贯的风格就是强壮的美感，不像高达的英俊潇洒，这次加上龙骑，使其强壮感更升一级。虽然此龙貌似睡袋，但也许人家要的就是这种感觉吧。如果像风云再起一样英俊，肯定会有人说这盖塔怎么抢人家高达的坐骑？要做就做得蠢一点，再蠢一点，直到恰到好处之时，既不蠢得过分，又不过于英俊而失其傻大个的感觉，这才是我们的真龙盖塔。希望厂商可以推出机战周边“真龙睡袋”，届时还望众《机战》FANS捧场。



▲真龙号的实力非常恐怖！



▲真龙号进化前的形态，实力仍不容小觑。

其 它 坐 骑



除了龙和马，还有很多其他的坐骑，比如大家非常熟悉的陆行鸟。虽然大多数都是当配角，但却贵为《FF》的形象代言人；还有“《真·三国无双》系列”里的那些大象，虽然慢，但威力巨大，是少有的重攻击而轻速度的坐骑；《合金弹头》里也总有一些骆驼给沙漠地带的恐怖分子作帮凶……这些坐骑虽然各有特色，但实在难以与众神骑争锋。总之，所有的坐骑都是主人的左膀右臂，英雄们驰骋于沙场之上，灭敌于刹那之间，都少不了坐骑的支持，所以，请同志们爱护自己的坐骑吧——什么？你没有坐骑？没关系，只要心中有坐骑，便无所谓有无，正所谓人骑合一，万事皆空，骑在心中，则心中亦为空……（汗）





PSP记忆棒的鉴别与测评



随着新一轮次世代掌机大战逐渐拉开序幕，主机周边设备的竞争也越来越明显，周边销售方兴未艾。最为突出也最被玩家所关注的莫过于PSP的必备周边记忆棒了，无论是游戏存档，音乐，电影都要用到这根小小的棒子。什么？你问我记忆棒是什么？那就先大概介绍一下：记忆棒是索尼开发的一种IC存储设备，它外形小巧，存储可靠，操作简便。记忆棒可以记录各种数字内容，并且可以在不同的设备之间交换数据。同时，记忆棒能提供一种称为MagicGate的版权保护技术。同时也可以让用户随心所欲地使用这些有版权的数字内容。当然我们用它主要是作为PSP的“硬盘”。随着SCE最新掌机PSP的逐渐普及，Memory Stick Duo（短记忆棒）的市场需求量也随之上升。但无奈国内市面鱼龙混杂，水货，假货充斥闪存市场，如果玩家稍有不慎，就会掉进JS的陷阱。笔者经过近一个月的市场调查，深入中关村，国美等大的闪存批发地，终于完成此次记忆棒的鉴别与测评。（当然也费了我不少银子T_T）

• 鉴别篇 •

由于索尼的数码产品市场占有率非常高，记忆棒的出货量很大，许多非法渠道流入市场的记忆棒也开始在卖场中大量出现。所以笔者先介绍一些关于真假鉴别的知识。（以下内容仅供参考）

首先给大家明确几个概念，拿SONY的MEMORY STICK PRO Duo来说（以下SONY的简称SONYMSPD，SanDisk的简称SDMSPD），一般市场上有这样几种类型。

行货：就是那些正规的SONY专卖店卖的价格高高在上的东东，国内的SONY行货就是上海索广电子有限公司生产的。目前是国内惟一一家SONY授权认可的记忆棒生产厂家。

香港行货：就是我们通常所说的港行，一般都是从广东流入大陆内地的。同样在香港享受售后服务和质保。

水货：（从亚洲一些其他国家通过非法途径流入境内的，港行也属于水货的一种。）

假货：某些小的厂家私自生产的记忆棒，质量丝毫没有保证。一般来说128M和256M的假货还是很多的，但是随着容量到512M后，由于技术的限制，那些地下作坊很难完成制造。但根据笔者调查，目前国内市场流入一大批假货SONY512MSPD，格式化后只有350M左右，简直是假得不能想象，各位玩家购买的时候可要小心。其实惟一要大家区分的就是假货和水货，不要混淆概念。（又想起了手机市场的术语，水货手机，也是分两种了）

SONY篇

●外包装



▲左边为行货，右边为水货，左边上面的标签比较醒目。

1．乍看外包装还是一样的，但是仔细一看便可以发现多处不同，首先，真货的上面有上海索广的标签，而水货没有。

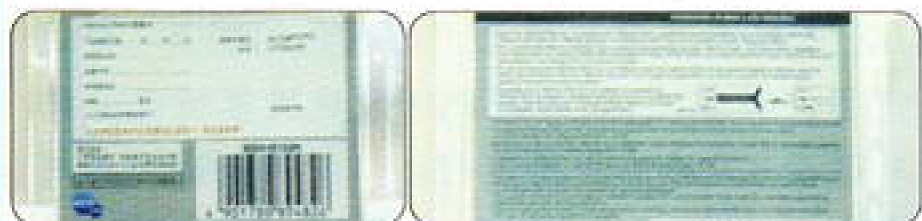
2．其次，四周的封装边缘有明显区别，行货的四周是几个点，而水货是普通的长方形压印。



3．行货的包装底是全灰色的底，而水货的

底部则有P100的印刷图案。包装底纸区别细看还是比较明显。

4. 行货包装背部还有登记联系方法，而水货的包装背部都是成片的英文语句。



当然以上仅仅是从外观上来看，不排除以后假货也会穿上行货的马甲，到了那个时候，我们玩家就不太容易把它认出来了。

SanDisk篇

找了很久，没有找到假货的SD卡（港行的也很少），笔者分析了一下原因。既然仿造假货，就要追究最高的利润。假货商仿造的品牌当然是记忆棒第一品牌索尼的产品，因为SanDisk Memory Stick记忆棒，一直强调本土化销售产品，强调以低价格占领市场，水货假货无利可图，所以一拥而上地仿制Sony品牌，以赚取更高的利润，这也是基本的市场定律（看来我的经济学没有白学）。

下面说一下鉴别：SANDISK目前在中国的总代理有：沃灵科技有限公司；宏衢上海贸易公司，由上面两家公司代理的SANDISK产品才可以享受SANDISK真正的5年质保服务。

●辨别方法

一、找质保卡：包装背面贴有五年保固服务卡（质保卡说明：凭此卡才能真正享受五年质保，所以提醒各位玩家，要想真正五年质保，必须有质保卡）。



二、看防伪特征：

1. 包装正面右上角贴有正品行货贴纸，标有800查询电话。

2. 存储卡背面有激光防伪标签（防伪激光字是PTC04IT），标签上有一次性查询的防伪10位编码（此号码是惟一的）。



3. 包装背面贴有五年保固服务卡（凭此卡可获保修更换等服务）

4. 可进入：http://china1.sandisk.com.tw/F01.asp加SanDisk会员，即可在线验证真伪！

5. 亦可打电话人工查询真伪（刮开标志的涂层，打个电话便知真伪，800可是免费的哦）。

6. 在包装里赠送短棒转换器一个，使用转换器后可直接将短棒插入当做长棒使用，也可用长棒的读卡器。还有一个象GBA卡带保护盒一样的半透明保护盒。



目前SONY的MSPD价格居高不下，假货又很多，如果玩家没有大量的银子去正规的销售店买SONY的MSPD的话，还是推荐给大家SanDisk Memory Stick。毕竟五年质保和便宜的价格相对昂贵的SONY记忆棒来说还是很有吸引力的。

评测篇

所用硬件

512M	行货	SDMSPD
512M	水货	SDMSPD
512M	行货	SONYMSPD
512M	水货	SONYMSPD
1G	行货	SDMSPD

评测对象

测试软件	HD Tach V2.61
操作系统	PTC01—I/Window XP
CPU配制	2.66GHz;







●评测内容

一：价格

购买地点：中关村鼎好

物品　价格（人民币）

512M 行货 SDMSPD	560
512M 水货 SDMSPD	505
512M 行货 SONYMSPD	860
512M 水货 SONYMSPD	585
1G 行货 SDMSPD	1390

在专卖店看了下1GSONY的记忆棒，1900元的价格，笔者只好灰溜溜地走掉了。而本来打算的入手的“HIGH SPEED”那2500元的天价使我立即打消了购买的念头。

二：SD卡性能测试

1．容量测试：在电脑里将3块卡均格式化为FAT32格式后，显示的容量。然后得到实际的存储空间。

512M 行货 SDMSPD	468M
512M 水货 SDMSPD	460M
512M 行货 SONYMSPD	486M
512M 水货 SONYMSPD	480M
1G 行货 SDMSPD	940M

2．随机读写速度测试：用SiSoftware Sandra2004测试软件里的“移动存储器测试”功能分别对5张卡进行测试。该项测试过程就是反复在存储卡中创建和删除文件夹，写入、读取及删除大量不同大小的文件，然后记录单位时间内存储器完成的操作次数。

测试结果为：512M行货SDMSPD>水货SDMSPD>行货SONYMSPD>1G行货SDMSPD>水货SONYMSPD

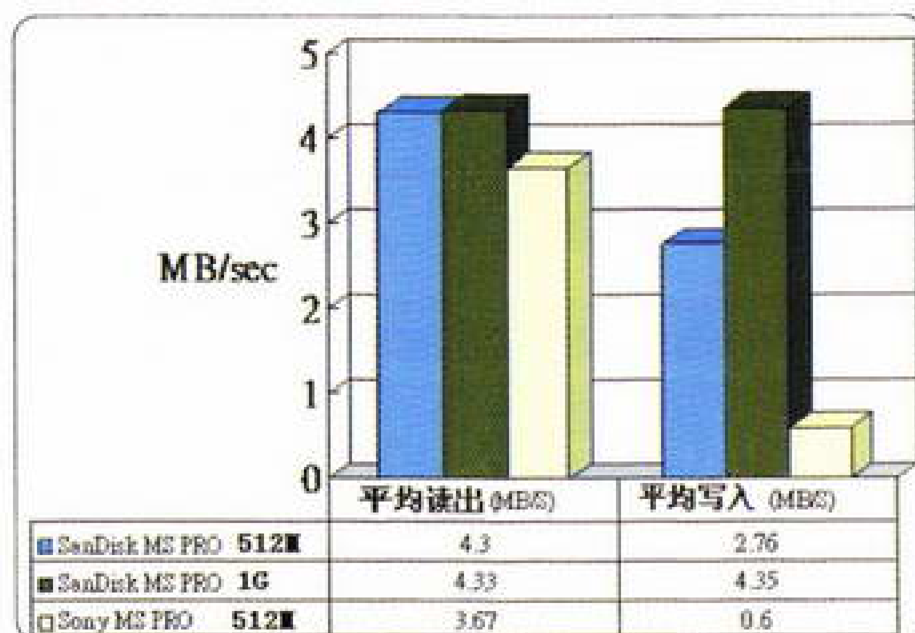
3．文件传输测试：读写单个文件（容量10，50，200，MB）读写速度。分别把以上测试用PSP本体作为读卡器测试，时间单位是秒。

MSD卡	10M	50M	200M
512M 行货 SDMSPD	3.12	14.11	56.17
512M 水货 SDMSPD	3.19	15.01	56.48
512M 行 SONYMSPD	3.13	14.53	59.22
512M 水 SONYMSPD	3.13	15.42	59.46
1G 行 SDMSPD	3.14	14.10	57.34

5．对比3种卡，分别存储不同质量的视频文件（PSP测试视频）分别测试PSP播放时的拖慢现象。（测试电影：《玉观音》，《杀死比尔》）。

QVGA/fps/kbps stereo/kbps	512M行货SD	512M水货SD	512M行货SONY	512M水货SONY	1G行货SD
QVGA/15/384/64	十分流畅	十分流畅	十分流畅	十分流畅	十分流畅
QVGA/29.97/768/128	十分流畅	十分流畅	十分流畅	一般	十分流畅
QVGA/29.97/1500/128	十分流畅	十分流畅	一般	一般	十分流畅
QVGA/29.97/QB4/64	十分流畅	一般	一般	不流畅	一般
QVGA/29.97/QB10/64	十分流畅	不流畅	不流畅	不流畅	一般

6．读卡器读写速度（测评对象为SD512M行，SD1G高速，SONY512M行）。读卡器为：Multi-slots 8-in-1 Card Reader。



笔者总结

经过以上的测试，可以发现高速记忆棒在传输速度上，SONY的略逊一筹。虽然格式化后容量要略大于SD，但是价格却非常昂贵。10几M的空间却有300人民币的差价，所以购买SONY记忆棒是非常不划算的。再加上现在记忆棒市场混乱，水货假货充斥着市场，根据笔者在中关村调查，现在市场上有高达95%以上的某知名品牌记忆棒来源不明，消费者毫无保障。一般地下作坊采用的都是传统的SMT表面黏贴技术，这技术上世纪80年代就出来了，假货商技术资金不足，现在还在用旧款，甚至是淘汰机台生产玩家手中高贵精致的记忆棒。所以如果没有一点鉴别知识，买了假货就得不偿失了。SANDISK有三百多项闪存卡技术专利，索尼虽然是电子产品第一大厂，记忆棒MEMORY STICK也是索尼的独家品牌，但是毕竟术业有专攻，内部闪存芯片的专业技术索尼还是要向第一大闪存卡商SANDISK取经，所以SANDISK以技术交流的方式换得记忆棒的销售制造权力，并协助SONY研发新一代记忆棒，这也是为何市面上有SANDISK的记忆棒的原因。所以根据我国市场行情，笔者推荐SANDISK记忆棒，毕竟省钱，放心（有质保）才是硬道理。希望这篇文章对广大玩家购买记忆棒能有所帮助。

文 Binbin30 编 马修

NDS烧录卡发展分析与预测



NDS的烧录卡经过半年的酝酿，再加上各个破解小组的努力，目前NDS烧录卡已经是蓄势待发了。国内的玩家们又可以期待着NDS烧录卡更多的新功能和更方便的烧录体验了。在即将体验到NDS烧录时代来临之前，请先跟笔者来了解一下未来NDS烧录卡发展中可能出现的情况。

一 阻碍NDS烧录卡前进的瓶颈

NDS的硬件设计与GBA相比改进了不少，GBA的硬件没有加密，而NDS是采用了RSA128bit加密技术，使开发NDS烧录卡的难度较大。其实，如果不是实际情况所迫，NDS是不会选择加密这条道路的，因为加密会给游戏程序带来不小的麻烦，在解密上也会增加机器本身的CPU的运算负担；不过如果不给NDS加密，那么在GBA时代出现的烧录卡泛滥的现象就会再度出现，这是任天堂不愿看到的。这里既然说到了RSA加密技术，那么就给大家详细解释一下什么是RSA加密技术。

RSA就是公开密匙算法。在1976年由当时在美国斯坦福大学的迪菲（Diffie）和赫尔曼(Hellman)两人首先发明。但目前最流行的RSA是1977年由MIT教授Ronald L.Rivest、Adi Shamir和Leonard M.Adleman共同开发的，分别取自三名数学家的名字的第一个字母来构成的。

1976年提出的公开密匙密码体制思想不同于传统的对称密匙密码体制，它要求密匙成对出现，一个为加密密匙(e)，另一个为解密密匙(d)，且不可能从其中一个推导出另一个。自1976年以来，已经提出了多种公开密匙密码算法，其中许多是不安全的，一些认为是安全的算法又有许多是不实用的，它们要么是密匙太大，要么密文扩展十分严重。多数密码算法的安全基础是基于一些数学难题，这些难题专家们认为在短期内不可能得到解决。因为一些问题(如因子分解问题)至今已有数千年的历史了。

公匙加密算法也称非对称密匙算法，用两对密匙：一个公共密匙和一个专用密匙。用户要保障专用密匙的安全；公共密匙则可以发布出去。公共密匙与专用密匙是有紧密关系的，用公共密匙加密的信息只能用专用密匙解密，反之亦然。由于公匙算法不需要联机密匙服务器，密匙分配协议简单，所以极大简化了密匙管理。除加密功能外，公匙系统还可以提供数字签名。

公匙加密算法中使用最广的是RSA。RSA使用两个密匙，一个公共密匙，一个专用密匙。如用其中一个加密，则可用另一个解密，密匙长度从40到2048bit可变，加密时也把明文分成块，块的大小可变，但不能超过密匙的长度，RSA算法把每一块明文转化为与密匙长度相同的密文块。密匙越长，加密效果越好，但加密解密的开销也大，所以要在安全与性能之间折衷考虑，一般64位是较合适的。RSA的一个比较知名的应用是SSL，在美国和加拿大SSL用128位RSA算法，由于出口限制，在其它地区（包括中国）通用的则是40位版本。

RSA算法研制的最初理念与目标是努力使互联网安全可靠，旨在解决DES算法秘密密匙的利用公开信道传输分发的难题。实际结果不但很好地解决了这个难题；还可利用RSA来完成对电文的数字签名以抗对电文的否认与抵赖；同时还可以利用数字签名较容易地发现攻击者对电文的非法篡改，以保护数据信息的完整性。

通常信息安全的目标可以概括为解决信息的以下问题：

保密性(Confidentiality)：保证信息不泄露给未经授权的任何人。

完整性（Integrity)：防止信息被未经授权的人篡改。

可用性（Availability)：保证信息和信息系统确实为授权者所用。

可控性（Controllability)：对信息和信息

系统实施安全监控，防止非法利用信息和信息系统。

密码是实现一种变换，利用密码变换保护信息秘密是密码的最原始的能力，然而，随着信息和信息技术发展起来的现代密码学，不仅被用于解决信息的保密性，而且也用于解决信息的完整性、可用性和可控性。可以说，密码是解决信息安全的最有效手段，密码技术是解决信息安全的核心技术。

RSA的安全性依赖于大数分解，但是否等同于大数分解一直未能得到理论上的证明，也并没有从理论上证明破译RSA的难度与大数分解难度等价。因为没有证明破解RSA就一定需要作大数分解。假设存在一种无须分解大数的算法，那它肯定可以修改成为大数分解算法。即RSA的重大缺陷是无法从理论上把握它的保密性能如何，而且密码学界多数人士倾向于因子分解。

目前，RSA的一些变种算法已被证明等价于大数分解。不管怎样，分解n是最显然的攻击方法。现在，人们已能分解140多个十进制位的大素数。因此，模数n必须选大一些，因具体适用情况而定。

RSA算法的保密强度，随其密匙的长度增加而增强。但是，密匙越长，其加解密所耗的时间也越长。因此，要根据所保护信息的敏感程度与攻击者破解所要花的代价值不值得和系统所要求的反应时间来综合考虑决定，尤其对于商业信息领域更是如此。

● RSA最近的破解

早在1999年，荷兰的一个国际科学组织宣布他们已破解一个用于保护每天数以百万计的因特网交易的国际安全密码，从而揭示出在电子商业中存在着严重的安全隐患。该组织认为，这个密码的破解，可能会对互联网上的电子商务市场带来严重的影响。

这个科学组织是为阿姆斯特丹的数学和计算机科学协会的国家研究中心工作的，他们声称已经破解了一个类似著名的RSA-155加密系统的512位数的密码，而且该组织认为512位质因数的长度与95%的用于互联网上电子商务的密匙类似。

该组织说，“结果显示，在开始预料电子商务之前，普遍采用512位密码对于一个中等程度的黑客已不再安全。”该组织还说，“用于保护512位密匙的耗资是很大的，数十亿美元每天要通过财政机构被投入其中。”当密码第一次创建时，人们认为512位因数实际上是不可能的，换句话说，没有人认为一个512位的密匙能被破解，但是事与愿违。为了找出质因数，该组织使用了总共300个SUN公司的SGI工作站和奔腾级的PC电脑。而破解密码要借助计算机整日整夜地运行，耗费大约35年的计算时间。一个阿姆斯特丹计算机学术中心的型号为CRAY C916的2GB内存的超级计算机也被投入使用。

该组织称密码被破解了大约用了7个月，他们说：“如果通过互联网上成百上千的参与者参加当前的大型分布式计算工程，那么就有可能把破解512位数的时间从7个月减少到一周。”

综上所述，可以看出RSA128bit的加密技术并不是牢不可破的，任何的加密技术与解密技术都是矛与盾的关系，所以RSA的加密技术是可以完全被破解的，不过对破解需要的计算机性能的要求非常高的。个人PC是不可能在短时间内破解成功的，必须采用集群破解或者是分布式破解方式才能够破解RSA的128bit密码。以笔者分析，目前NDS的实际CPU运算性能ARM9的69Mhz的规格来看，NDS的游戏卡所采用的加密技术不可能是全部加密方式，因为以NDS的CPU机能来说，不可能实现整体游戏程序都采用RSA加密，如果在整个游戏程序都采用RSA加密，对CPU的负担来说是可想而知的，并且NDS是作为掌上游戏机设计的，所以绝对不可能采用既浪费CPU性能又浪费电池使用时间的加密方式，所以笔者估计NDS所采用的加密方式也就是类似PS2、NGC的游戏引导程序加密方式。这种加密是在游戏程序运行之前加密的，进入游戏的正式程序之后，这个RSA加密就没有效果了。这样的加密方式比较节约CPU性能，而且也为电池的长时间运行提供了前提。



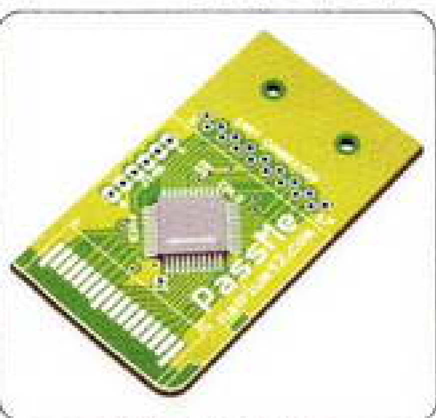
▲NEOFLASH的引导设备。

二 目前NDS烧录卡研究的现状


▲ Pass-through 设备。

NDS 已经推出半年了，半年的时间里，NDS 的研究获得了不少的成功，国外的高手们都在琢磨如何在 NDS 上成功运行自己的程序。首先要说的是国外硬件高手 DarkFader，他的出现给原来停止不前的 NDS 破解技术带来了光明。他研究设计的 Pass-through 硬件设备可以实现利用 GBA 的烧录卡在 NDS 上面运行一些 NDS 的程序，但是这个设备的缺点也非常明显：一是体积巨大，二是使用非常麻烦。

这样的实际问题就造成了想利用 Pass-through 实现 NDS 烧录的可能性不大。只能是自己开发研究使用。当然，NDS 的研究不会因此而停止不前，国外高手 Natrium42 把 Pass-through 的硬件设备进行了优化和改良，他将 Pass-through 设备的功能完全吸收了，并且经过了重新设计，这样的结果就是造就了一个 PassMe 引导设备的出现。PassMe 与 Pass-through 设备相比真得算是小巧可人了，这样的体积就给未来的 NDS 烧录卡研究带来了可能。并且在这之后各种非官方的NDS程序开发库的研究也获得了不小的成果，如比较著名的NDSLIB开发库，现在多数小游戏都是利用这些非官方的开发库来完成的。



▲ PassMe 设备。

现阶段NDS烧录卡的研究基本上还停留在利用原来GBA烧录卡的技术进行的二次开发，其方式就是利用GBA烧录卡当作是烧录卡，然后通过类似 PassMe 设备的 NDS 引导卡方式引导进入 NDS 游戏模式然后在运行烧录卡内的NDS游戏。目前这种方式的研究已经可以运行许多个人制作的 NDS 小游戏了，并且也能够运行被破解过的官方游戏。



▲NEOFLASH烧录卡，实际就是一个大容量的 GBA 烧录卡。

目前采用这种方式的NDS烧录卡已经存在了。如 NEOFLASH 这个产品就是采取了 PassMe+ 烧录卡的引导运行方式。

目前这套NEOFLASH已经能够运行破解过的官方游戏了，不过采用这套设备的不足之处就是还需要使用一个NDS正版游戏才能够正常引导，所以造成了引导设备的体积比较庞大。目前，在网络上直接能够下载得到的 NDS 游戏 ROM 是不能直接烧录在 NEOFLASH 烧录设备上面运行的，出现这样的结果就是NDS的RSA加密检测部分还是没有通过，这套烧录卡是通过使用原装的NDS游戏卡带的RSA加密信息欺骗 NDS 的 RSA 引导游戏检测，然后把 NDS 的游戏烧录在NEOFLASH烧录卡上面，从而正常地运行NDS的其他游戏。所以目前这套NDS烧录卡解决方案还不够完美，需要进一步完善。

还有一种NDS游戏烧录运行方式就是用到了 NDS 的无线网络联机功能。我们知道，NDS 是具备无线网络功能的，并且这个设备是 IEEE802.11b 兼容的，虽然在物理模块上面采用的也都是标准的 802.11b 协议，但是在无线网络的传输上面，任天堂采用的并不是通用的 WIFI(这个协议就是目前电脑和笔记本电脑普遍使用的无线通讯协议)通信协议，而且任天堂在 NDS 上面采用的无线通讯协议也是采取加密的无线传输方式。开始的时候众多的硬件高手为了从无线协议这个地方找到突破口是非常艰难的，但是艰难并不表示不能够突破这个瓶颈。通过国外高手 FireFly 的不懈努力，一款名为 WIFIME 的无线网卡程序开发成功了。WIFIME 可以通过电脑通用的无线网卡实现在NDS上面运行 NDS 的游戏、NDS 程序。所以 WIFIME 的出现让NDS的烧录卡更简化，甚至可以让GBA 的烧录卡运行 NDS 游戏程序。

目前能够通过使用 WIFIME 程序烧录 NDS 游戏程序的GBA烧录卡就是GBALink的最新产品 ZIP II 512M。这款产品是目前 EDIY 小组新推出的产品，512M 的超大容量还有 256M 的 GBA 最大容量的压缩空间。

目前WIFIME软件只能支持采用RT2560芯片的任何品牌的无线网卡。微星的MS-6834无线网卡就是采用 RT2560 芯片的产品，华硕的 A8VDeluxe 主板也集成了 RT2560 芯片的无线网卡。目前EDIY小组的官方网站上面就刊登了



▲最新的 ZIP Ⅱ 512M 烧录卡。

一篇利用 ZIP Ⅱ 512M烧录卡就能够实现 NDS 的无线烧录功能。具体的实现方法大家可以去 GBALink 的网站上面了解详细的情况。

采用无线烧录引导游戏的方式可以让 NDS 的烧录卡更加简单方便。因为采用了无线联机的功能就能够让NDS工作在NDS模式上面，从而让GBA烧录卡直接在NDS模式上面运行，这样 GBA 烧录卡的应用又有新的空间了。

三 NDS烧录卡发展预测

从目前的 NDS 烧录卡研究发展可以看出：在未来使用引导方式的NDS烧录卡的方式必定会先占领一部分市场。但是缺点是必须购买一盒原装的NDS游戏卡带，才能利用这个原装卡带达到运行其他游戏的目的。而且运行的官方游戏都是必须去掉RSA引导加密部分信息的游戏 ROM 才能够正常的运行 NDS 游戏 ROM。

采用 WIFIME 软件方式来实现的 NDS 烧录卡的优势在于：WIFIME 的软件的存在说明了 NDS 加密无线通讯的协议已经被破解了，这样的结果对于烧录卡研究来说就等于打开了潘多拉盒子一样，所有的秘密以及功能变得如此透明。因为WIFIME可以通过无线网络下载游戏直接在 NDS 上面运行游戏，这个功能就与利用 GBA 的缓存不需要卡带运行 FC 游戏是一样的功能。不过目前WIFIME软件的最大阻碍就是只能够支持RT2560芯片的无线网卡，不过笔者相信随着WIFIME的软件的不断开发，未来将能够支持更多的无线网卡。这样提供了更方便的应用环境之后，采用 WIFIME 无线烧录+GBA 卡带的NDS解决方案才会正式的成熟。采用无线烧录的方式还可以解决目前多数采用GBA联机烧录方式的GBA烧录卡在NDS上面烧录的实际问题，因为NDS没有联机接口。WIFIME软件的出现，大大延长了GBA超大容量烧录卡的实际使用时间。因为NDS的游戏最大容量是1Gb的，那么 1Gb 的 GBA 烧录卡就可以当作 NDS 烧录卡在NDS上面使用了。所以笔者推荐目前购买 GBA 烧录卡的朋友最好直接购买 512M 或者 1Gb 的。

WIFIME 软件的出现还可能实现破解 NDS 的RSA加密检测功能。因为目前的NDS也能通过无线下载更新固件（NDS的硬件管理软件）。固件的下载保存应该保存在 NDS 的闪存区域，也就是NDS的固件闪存区域，这样如果把去掉 RSA 检测的破解 NDS 固件程序重新写入 NDS 固件，那么未来采用引导方式的NDS烧录卡就不再需要原装的游戏卡带了，只有破解了NDS 的RSA加密检测，NDS的烧录时代才会真正到来。

目前NDS开发库资源还比较少，因为缺少了官方开发库的资源，NDS 的合卡游戏模式的运行相信还有不少的道路要走。因为没有官方的开发资料就不能完全地了解到NDS的寻址方式，从而对NDS合卡烧录游戏的研究带来障碍。只有获得了足够的开发资料，NDS 的多合一游戏功能才能实现。

综上所述，笔者预测，未来的 NDS 的烧录卡就是在引导+烧录卡或者是无线烧录+烧录卡这样的方式中逐渐地发展完善。还可能出现的第三种，就是利用无线游戏下载运行 NDS 游戏，通过 WIFIME 软件和电脑架设一个 NDS 的游戏的下载服务器，那么只要把游戏程序分割成为若干个部分，利用NDS的缓存空间功能就能够直接利用电脑+WIFIME运行官方的NDS游戏。不过这样的方式只能够在拥有电脑的环境才能实现，并且该方式也有一个缺点，就是外出就不能够运行NDS游戏了，这就失去了 NDS 作为掌上游戏机的根本定位了。

由于NDS的CPU性能的提高，未来的NDS烧录卡的功能可能会多样化，如设计在NDS上面运行的 PDA 程序软件功能，NDS 的硬件条件让人更容易把 NDS 修改成为一台真正的 PDA。

四 总结

NDS的烧录卡时代即将正式来临，NDS烧录卡的发展之路相比GBA来说，可能会慢上许多，但是由于目前的突破性的进展，相信在不久的未来，NDS的烧录卡产品必将会与GBA烧录时代一样百花齐放。让我们一起拭目以待吧！

文 魔剑士但丁 编 马修

极限压缩——GBALink ZIP II 512M评测

自去年夏天推出ZIP II 256M烧录卡后，EDIY小组沉寂了近一年的时间。不过可以肯定的是，EDIY小组从来没有停止过新项目的研发，不信？证据就在眼前！

一、产品简介



相信大家对GBALink推出的ZIP系列烧录卡都不陌生。五一黄金周期间，GBALink推出的新产品 ZIP II 512M给我们带来了更多的惊喜。

ZIP II 512M最大的亮点就是支持256M游戏的压缩，这就意味着ZIP II 512M已经做到了极限压缩，目前的GBA游戏没有不能压缩的了。而在耗电量方面，也比以前更小。

二、硬件篇



ZIP II 512M与256M采用了相同的PCB工艺，不过在硬件的构架上做了些小的调整。可以看到，时钟芯片被移到了左上角（在电池后面）。电池下方，同ZIP II 256M一样为东芝的4M SRAM芯片，目前2M用于存档，另外2M处于空闲状态。右边两块256M的MCP FLASH芯片，每片内部包含的RAM容量为128M，所以使用两块才能达到极限压缩的要求。原来ZIP II 256M压缩是通过卡带背面的四片MCP闪存实现的，恐怕是由于当时芯片的货源问题，所以至今才推出ZIP II 512M，毕竟那么小的卡带不可能塞下八片闪存。

另外，原来正面的CPLD控制芯片也被移到了背面，不过由于厂家对此芯片信息要求保密，这里就不做更多介绍了。

三、软件篇

由于GBA的机能限制，对卡带的寻址空间只有256M。512M卡带已经超过了这个限制，所以512M卡带软件的ROM存放模式做了比较大的调整，这样一来，调试软件工作量会变得很大，增加新功能的工作可能会放到以后，配套软件为4.60测试第1版，该版软件特点如下：

1.增加支持ZIP II 512M卡带。

2.修正个性化界面PLAY LAST GAME和模拟器的图标错位的问题。

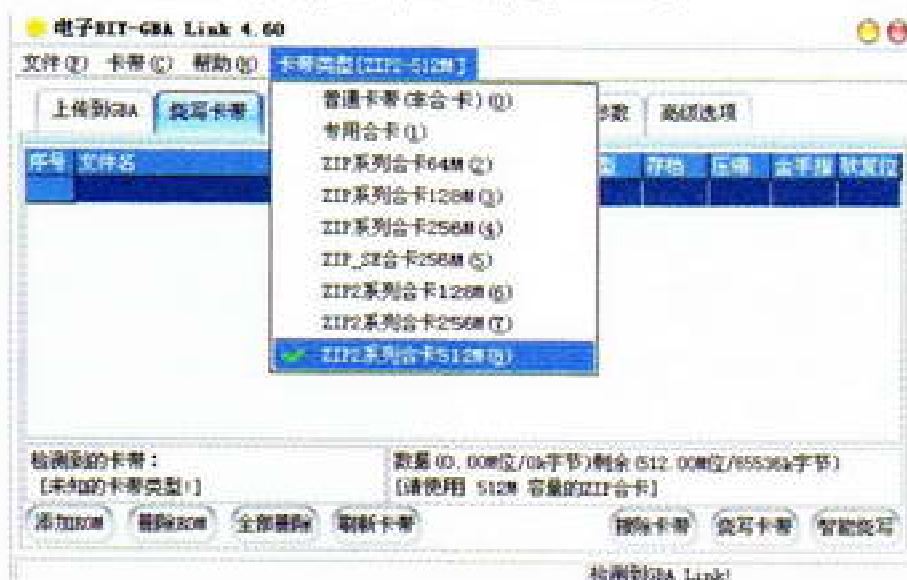
3.修正了在ZIP系列卡带ROM列表直接添加NES游戏，烧写卡带后有可能出现的白屏问题。

4.一些其它小的调整。

5.内置的GB／GBC模拟器更新为GOOMBA 2.2版，NES模拟器更新为PocketNES 9.8。

6.增加12个ROM的金手指数据。

7.游戏中文名库更新到1988。



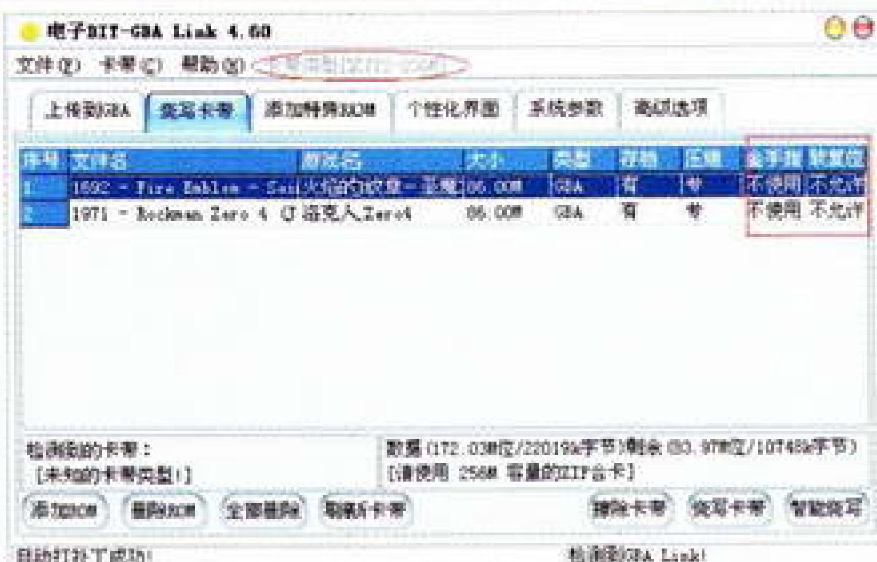
游戏名称	存档类型	游戏容量	压缩容量	烧录时间	解压时间
口袋妖怪 绿宝石	FLASH1M_V103（1024Kbit）	128Mbit	57Mbit	59秒	23秒
火焰之纹章 圣魔之光石	SRAM_F_VA1	128Mbit	86Mbit	1分29秒	24秒
洛克人 ZERO4	EEPROM_V124	128Mbit	86Mbit	1分28秒	24秒
王国之心 记忆之链	SRAM_F_V103（256Kbit）	256Mbit	141Mbit	2分25秒	47秒
网球王子 荣耀之银	SRAM_F_V103（256Kbit）	256Mbit	150Mbit	2分29秒	49秒
模拟人生 上流社会	FLASH512_V131（512Kbit）	256Mbit	207Mbit	3分43秒	48秒

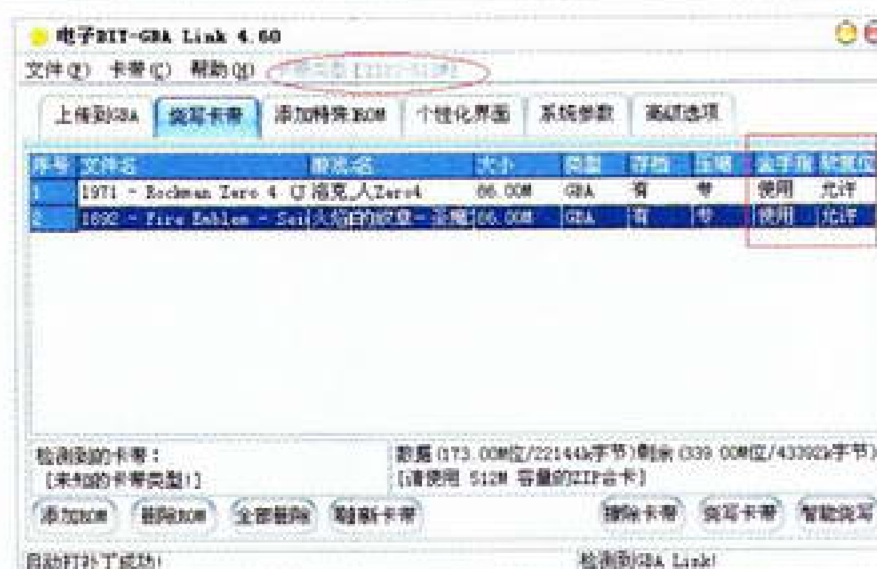
四、测试篇

本次测试平台为Athlon 2500+，512M内存，操作系统为Windows XP SP2，采用USB烧录器。测试的游戏均经过校验。自由运行游戏片头至电耗尽为止。

从上表可以看出，对于256M游戏的压缩，无论是时间、还是压缩比，ZIP Ⅱ 512M都表现得令人非常满意，笔者将所有256M游戏都测试了一番，基本都能达到50%～60%压缩比，有的甚至更高，可惜不是什么大作就是了。不过GBA上256M游戏并不多，也只有10款左右，其他都是视频动画，基本没什么压缩比。

另外，在使用256M或者128M的ZIP卡时经常可能出现这种情况：如果游戏容量过大，加上金手指和软复位数据，解压后的实际容量就会超出FLASH芯片容量，软件自然会提示“不可使用软复位和金手指功能”，这种情况在128Mbit汉化版游戏出现的比较多；但是ZIP Ⅱ 512M则完全不存在此问题，由于FLASH芯片容量绝对够大，所以256M以下游戏不会出现该问题，笔者也对容量比较大的几款256Mbit游戏进行了测试，软复位和金手指功能使用是完全正常的。上页最下方表格是ZIP Ⅱ 256M与ZIP Ⅱ 512M的对比。





接下来进行游戏运行时间的测试，测试游戏为《口袋妖怪　红宝石》，机器为美版GBA SP，开前光灯；日版NDS音量开最大，开背光灯。

游戏名称	卡带	机种	压缩	开机时间	红灯时间	关机时间	运转时间
《口袋妖怪 红宝石》	ZIP Ⅱ 512M	GBA SP	是	18:53	01:20	02:58	8小时5分
《口袋妖怪 红宝石》	ZIP Ⅱ 512M	NDS	否	06:27	15:05	15:50	9小时23分

ZIP Ⅱ 512M由于采用的是1.8V的Flash芯片并且芯片的单片容量更大，生产工艺更先进，所以耗电量有所下降，可以看出，比起ZIP Ⅱ 256M，512M确实提高了40分钟～1小时的运行时间。另：测试用GBA SP已经玩了1年4个月了，电池充放电次数少说也有200次了，经查资料，一般的锂电池的寿命是充放电500次左右，所以电池已有一定程度的老化，

五、测试小结

测试完了，我们看到ZIP Ⅱ 512M其独有的256Mbit游戏压缩功能，做到了真正的极限压缩；而且耗电量更小，运行时间更长，并继续支持真实时钟和游戏软复位、金手指功能；配合USB烧录器，实现了快速烧写；并依旧保持着较高性价比这一优良传统。

目前，ZIP Ⅱ 512M的价格单卡建议零售价为558元，ZIP Ⅱ 512M卡带和GBALink USB烧录器套装建议零售价为656元，对于一款实际使用容量超过1G的烧录卡来说这个价格确实经济实惠，甚至比很多同类的512M烧录卡都要便宜。而且请各位玩家注意，ZIP Ⅱ 512M推出前的卡带价格也作出了相应的调整，ZIP Ⅱ 256M单卡建议零售价调整为388元，ZIP Ⅱ 128M单卡建议零售价调整为228元，没有烧录卡的朋友不妨考虑此烧录卡。

目前，GBALink正在举办诸多活动，活动以及更多信息请参见官方主页www.GBALink.net



硬件短消息

文 马修

硬件短消息，继续给大家带来更多更新的硬件方面的消息和内容，然而个人能力有限，哪位朋友在家附近的游戏店发现了有趣的或美丽的周边，同样可以拍下照并配以文字说明投来，欢迎大家多多参与，以使硬件短消息更精彩。

PSP 13合1套装



周边套装在GBA、GBA SP的全盛时代非常盛行，现在NDS、PSP越来越普及，相应的周边也越来越全，而这种非常经济实惠的周边套装也都开始逐渐推出。上辑给大家介绍了NDS套装，这次就介绍PSP的，先看这种最多的13合1套装吧。

13合1中包括座充、PSP携带包、PSP立架、车载电源、擦屏幕的鹿皮擦、挂绳、UMD盒等周边。说到这，各位可能发现，PSP周边套装怎么换也就那点东西，这也说明PSP的常用周边已经推出得很完备了。



PSP 4合1套装

4合1套装比起13合1要实用得多，虽然只有座充、PSP携带包、鹿皮擦和挂绳，但看起来这些更为经济一些，是否需要这样经济的套装，就看大家PSP的已有周边了。



PSP扬声器 i.Sound PSP™ Pro



该扬声器看起来确实很高贵华丽，而在说明中，也着重强调了环绕立体声、重低音等的功能，而且这个周边可以折叠，因此便携性也不错，配上高画质的PSP影片画面，这样即使是露营，也能享受到高音画质的随身影院了。（笑）

PSP扬声器 i.Sound PSP™

这个扬声器比起上面的就普通多了，只是普通的PSP立架加普通的扬声器，看起来是没有功放的小喇叭，因此音质什么的也不用太指望，只要能立起PSP，然后把声音放大就足够了。





CYBER的PSP电池包

PSP耗电性虽然比起其他某些数码产品要好得多，但作为游戏来说运行时间还是短了些，因此外接电池包也成了延长使用时间的一种手段。CYBER的这款电池包的体积为25×80×58毫米，重仅130克，算得上小巧，可以为PSP延长4～6小时的游戏时间。



处，而多种颜色更是让人觉得眼前一亮。配合新颜色的NDS及《任天狗》、《一笔吃豆》这些游戏，NDS已经大大扩充了MM这一消费市场。

PSP 水晶皮套

下面这款包裹在PSP 周围的周边名为PSP Crystal Hard Cover，蕴涵着水晶之意，不知是拍摄得好还是周边确实好，反正这么看起来这个水晶皮套确实是相当漂亮的。不过不知屏幕上那个盖子可否随时掀开，不然透过那么厚一层去玩PSP 游戏可就雾里看花了……



HORI多颜色NDS携带包

新颜色NDS让NDS的销量又飙升了不少，相应的，周边厂商也不会放过这个机会，HORI推出的这套NDS多颜色携带包，就是针对四种颜色的美丽精灵所推出，外型上看，这种携带包的棱角及圆滑都恰倒好





漂亮的 NDS 卡盒

记得以前去BOSS 那换GB卡，经常会换到一些连卡盒都没有的卡带，那时经常用一些硬纸板自己糊些小扁盒子来装卡带。现在游戏硬件等各方面都在提升。周边也在进步，下面这两款都是NDS用的卡带盒，一个有手表手饰







那样的内衬，除了装卡带，还能宽松恰当地放下一支触控笔；另一个则是金属的风格的外壳，从外到内都显得非常漂亮。

北斗神拳 柏青嫂NDS贴面

《北斗神拳》的人气还是蛮高的，不过《老虎机》这样的掌机游戏在国内市场毕竟不大，因此《实战柏青嫂必胜法 北斗之拳DS》这样的游戏在国内前景似乎不大广阔。不过这个帖面还是蛮好看的。一方面，具有着老虎机的华丽电子风格；另一方面，也有着《北斗神拳》的粗犷硬派。说来，这样市场不大的游戏不大好买到，因此各位也就看看解解眼馋吧。



五月上旬掌机市场扫描



经过了一个漫长假日的洗礼，想必大家都在五一期间休息得很充分吧？从天气预报的情报看来，五一期间全国大部分江南地区都还是阴雨天气，想必在家里玩游戏的人也不少。不知道在五一前后购机的朋友多不多呢？下面让我来通报一下近期的掌机行情。

文 江西恐龙 编 马修

豪华PSP继续降价，行货NDS即将推出

广州五一期间，游戏市场并没有出现预想中的火爆场景，因为大多数玩友都趁长假的机会去旅游或者休息了。5月1日至2日那几天稍微热闹了一下，但随后几天便显得有些冷清。（其实不管是五一、国庆还是春节，大部分打算购机的人都是在节前或者节后才买吧。过节都玩去了，谁还有空去买机？）

PSP方面，五一前豪华版标准售价为1980元，这个价格并没有坚持到五一之后。反而在五一当日，很多商家便以1960元的价格出售豪华版PSP了。短短的7天过去，价格又从1960元跌到了1940元甚至更低。由于香港行货PSP豪华版已经宣布将于5月12日以1999港币推出，而且菜单语言将和日版一样，因此打算购买PSP的朋友可以考虑目前售价仅为1940元的日版PSP。

大部分日版PSP游戏的价格也随着主机的降价而小降到了330元～350元左右，美版游戏售价保持在360元～420元之间。售价高达450元的《刀锋兄弟会》持续缺货。

NDS方面，售价相对稳定，不少店家的开价仍为1100元，要知道这个价格可是维持了将近一个季度哦。脸熟的话可以要求BOSS随机免费赠送一组原装贴膜。大部分老游戏的售价也都保持在300左右。由于神游NDS的推出势在必行，因此最近购买NDS的人不是特别多。有关神游NDS的相关新闻，大家可以关注近期《掌机王SP》的报道，尽管官方仍旧没有宣布发售日等详细情报，但是似乎大家都在想：马上要出了，马上要出了……

与NDS相映成趣的是，神游SP的销售势头一直不减，五一前后随处可见家长带小孩来买神游SP。虽然售价仍保持650元左右，但不少家长表示这个价格还是相当不错——游戏画面够靓、屏幕有夜光、造型小巧富有科技感、游戏售价便宜，这些都是吸引他们给自己孩子购买的理由。当问到一个家长为什么不购买价格相对便宜的水货SP时，该家长回答道：“省不了几个钱，我还是买行货比较保险，因为有保修”。看来大部分消费者都对自身权益比较重视，这是一个好的开端。让我们一同期待神游NDS的到来吧。

各地掌机价格表

以下所有参考价格中，单位为元，除特别注明（带游戏）的以外，其余都是不带游戏的价格。各地进货渠道不同，价格上肯定有所差异，因此以下价格仅供参考之用。同时，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDS	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1940	—	1100	650左右	—
山西太原	逸豪电玩	2050	1850	1100（黑、白色1200）	680	670
广东深圳	久圣电玩	1980	—	1100（黑、白、粉、蓝1200）	—	650
辽宁大连	仁和电玩／玩友游戏机专卖店	1950	1750	1150	650	—
浙江杭州	杭州玩之茵游戏专卖店	2050	—	1250	660	—

掌机软件大集合

文 小超
编 马修

时间说快可真快，一年一度的E3大展马上就要开始了。相信大家都和小超一样急着看Xbox2(360？)和PS3的真面目吧。最近的掌机软件业也是新闻不断，下面让小超带给大家最新的软件消息。

RedBoy V 2.27版发布

RedBoy是一款集Basic语言解释器、电子书浏览、图片浏览、电子词典等多功能于一体的GBA软件。小超曾给大家介绍过其详细使用方法。5月1日，作者BPNS放出了最新的V 2.27版。软件的下载地址是：http://free.ys168.com/index.aspx?bpns。需要提醒大家的是，大家需要下载V 2.24版，然后再将下载的V 2.27版的rbasic.gba文件拷贝到解压后的V 2.24版本的ROM文件夹中。

比起以前介绍的V 2.0版，新的程序做了较多改进。现在的软件已经提供了对WAV音频的支持，可以在GBA上播放WAV音乐。图片浏览方面，增加了对JPEG格式图片的支持，浏览图片的时候不必先转换成BMP图片。改进最多的是电子书模块，不仅加入了书签，还加入了自定义字体的功能。BPNS还修改了部分代码，将文本及图片的解码速度提高了近一倍。另外，在原有的三个小游戏的基础上，作者又增加了一个《推箱子》，还给游戏增加了改变色彩的功能。软件新附加了万年历功能，除了能显示阳历外，还能显示阴历，比较适合国人。另外，公式计算模块也做好了，内含立方体体积、加速运动等常用的数学、物理公式。



小超再说一下新版使用中要注意的问题。与其他的电子书软件不同，RedBoy的电子书签是自动保存和自动读取的，而且最多只能保存10个书签。如果要使用自定义字体功能，先需要在电脑上将字库拷贝到Files目录里面。在电子书浏览界面按GBA的L键会出现字库文件选择提示，选择好后，用R键切换显示模式。新版可以对电子书自定义封面，将图片文件名取为logo.bmp。在书中加入图片也很简单，只要将BMP格式的图片文件和TXT格式的文本文件放在同一个文件夹中即可。另外，电子书并不支持JPG格式的图片，作者会在下一版本中加以改进。

据作者BPNS透露，目前正和《GBA日汉英电子词典》的作者Fan合作，在RedBoy中增加汉语词典和日汉词典的功能。BPNS已经做了一个GBA上的汉字输入模块，能输入大部分的汉字。如果成功，RedBoy将是GBA上第一款实现汉字输入的软件。看来，BPNS誓要将RedBoy打造成GBA上最强软件。

汉语词典
请输入词语：
这只是一个汉字输入测试程序。
如果您有好的方案或者建议，请给我留言.
汉语词典正在制作中，
如果您有词库，请与我联系.
#ino :查询 R+L:退出 SELECT:帮助

PocketNES推出9.98版

5月6日，Flubba放出了GBA上的FC模拟器最新的V 9.98版本。新版修正了GUI界面上混合显示问题，改变了缩小显示模式中屏幕的位置。软件下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/PocketNES998.zip，源程序的下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/PocketNES998Src.zip。

VBALink 1.7.2L Second Edition beta发布

电脑上的GBA联机模拟器VBALink在4月28日发布了1.7.2L Second Edition beta版本。新版本改进了局域网联网功能，修正了《最终幻想战略版》和《超级马里奥兄弟》等游戏中的联网问题，增加了内置服务器。软件

下载地址是：http://vbalink.wz.cz/vbalink172LSEb.zip。

VBAdvanceSE 发布 V 0.1b 版

适用于Windows CE平台的GBA模拟器VBAdvanceSE发布了最新的V 0.1b版。这个软件继承了VBA对GBA游戏的良好模拟，手中有Poccket PC的朋友不要错过哦。下载地址是：http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/VBAdvanceSE_010b.zip。

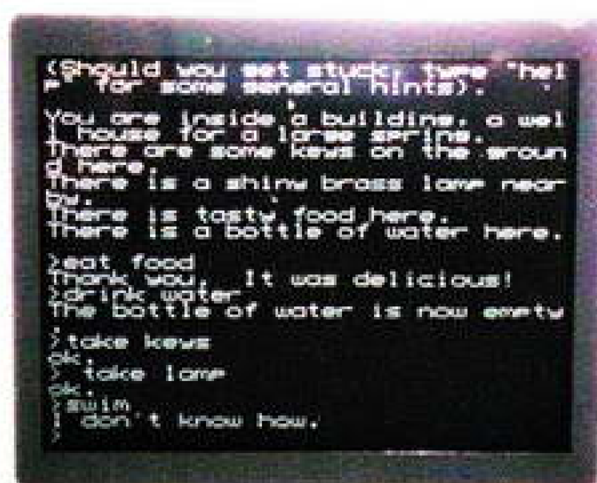
在GBA上玩街机游戏《热血硬派》

上辑小超给大家介绍了GBA上的街机模拟软件Renegade。现在有网友用其自制了一个可以在GBA上运行的街机游戏《热血硬派》ROM。大家可以从http://bbs.emu-zone.org/attachment.php?attachmentid=62854下载。《热血硬派》是最老版本的热血游戏，在GBA上模拟运行时非常流畅，基本没有延迟，只是没有声音。模拟器的下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/Remudvance01Bin.zip。



NDS上的Linux正式发布

可以在NDS上运行的Linux系统DSlinux终于正式发布。DSlinux目前还只是能引导核心代码，但SASHK外壳以及一些文本小游戏都可以运行。我们期待更大的进展，感兴趣的朋友可以光临其官方网站：http://www.dslinux.org。



网友自制NDS软件Sponge



NDS上的网友自制软件越来越多，上期小超曾介绍过几个，引起了很多朋友的兴趣。最近网友David Rorex发布了一款名为《Sponge》的NDS自制游戏。游戏具有涂鸦风格，玩家要用触摸屏操纵类似羽毛的东东飘落到正确位置。下载地址是：http://l33t.spod.org/ratx/davr/sponge。

iDeaS公布1.0.0.3版

电脑上的NDS模拟器iDeaS公布1.0.0.3版。新版增加了列表和DMA管理，修正了触摸屏模拟的一些错误。软件的下载地址是：http://utenti.lycos.it/linoma/ideas.php。

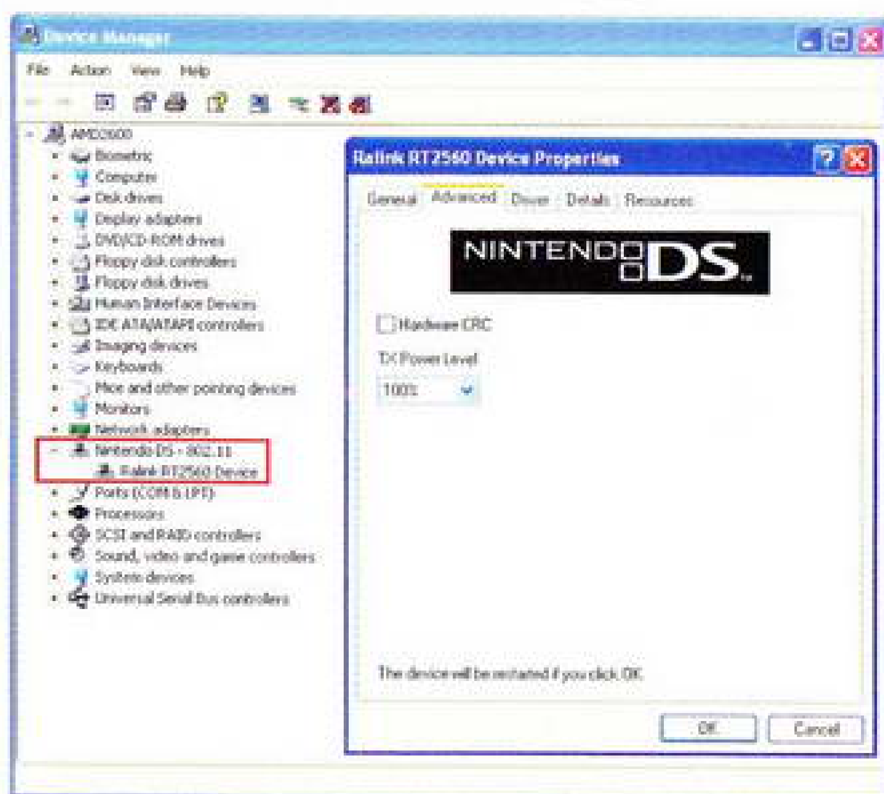
NDS Passme程序放出

所谓的Passme是指NDS卡带接口的小程序。当NDS卡带插入NDS运行的时候，NDS会先读入Passme，认定是NDS软件后，再继续读入后面的程序代码。也就是说，Passme是联系NDS硬件和软件一座桥梁，同时也是NDS运行D版软件和第三方软件的关键所在。在



NDS的Passme程序刚刚被导出的时候，网上曾有网站高价贩卖过。而且，随着无线Passme的推出，Passme也不必同硬件结合，只需要通过无线网络导入NDS即可。

现在很多的第三方软件都是通过Passme这种方式在NDS上运行的。其具体方法是，先在装有无线网卡的电脑上安装NDS的驱动，当电脑识别出NDS硬件后，再将Passme文件通过无线传输的方式更新到NDS硬件。有关于有关于无线Passme的软件以及驱动大家可以从网站http://users.belgacom.net/bn967347找到。

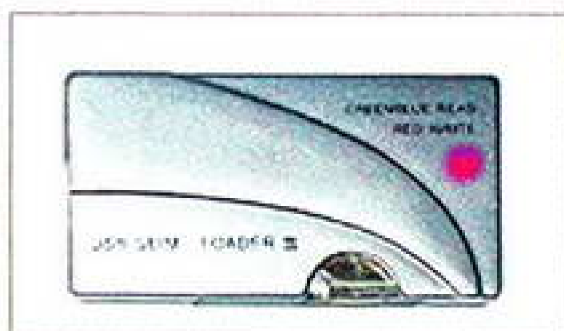


NDS烧录设备发售

上期我们曾经报道过NDS的烧录设备NeoFlash的情况。现在，这个设备已经制作成功，并已经开始发售。目前有两种型号的NeoFlash销售，512M容量的售价为199美元，1G容量的售价为299美元。据国外网友发布的测试报告，卡带运行时有NDS和GBA两种运行模式可选，测试的《银河战士DEMO》和《马力奥64DS》两款游戏都可以正常运行。感兴趣的朋友可以光临其官方站：http://www.neoflash.com。小超觉得在没有得到更多消息前，大家最好还是持观望态度。







使用GBALink ZIP Ⅱ烧录卡玩NDS游戏

使用GBA烧录卡GBALink ZIP Ⅱ也可以玩NDS游戏？千真万确，最近已经有朋友测试成功。其办法是通过无线网络将上面提到的Passme传输到NDS，然后再通过GBALink ZIP Ⅱ烧录卡运行游戏。具体的方法在http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/wifime.htm中有详细介绍。



神游的IDS推出在即，有消息传出，其中将会附带类似电子词典的软件。软件将成为次时代掌机制胜的一个重要法宝。最后感谢齐鲁在线（http://www.QL169.com）和GBMAD（http://www.GBMAD.com）玩友的支持。

文 CHINAPSP 刘一 编 铭风

玩转PSP



PSP影音制作专栏

九 RM/RMVB转高清晰度MP4

目前市面上的下载影视文件中占绝对主流的文件就是RMVB了，因为RMVB和AVI相比的体积小很多，画质也与之差距不大，但是RMVB文件，尤其是R9以后的编码文件比较混乱，3GP等软件无法对其进行直接编码转换。众所周知，目前转换MP4质量最好的软件是3GP(熟称转换君)，他的效果比IC2好很多，当然，这个高清晰度教程就是针对3GP的了。

首先先说说我们需要的软件：

查看视频和声音编码的软件：AVIcodec

转换需要的软件，3GP0.31以及3GP0.31C

TPR工程文件，以及优化软件TMPGEncPLUS

AVS脚本支持软件：AviSynth 2.5.5

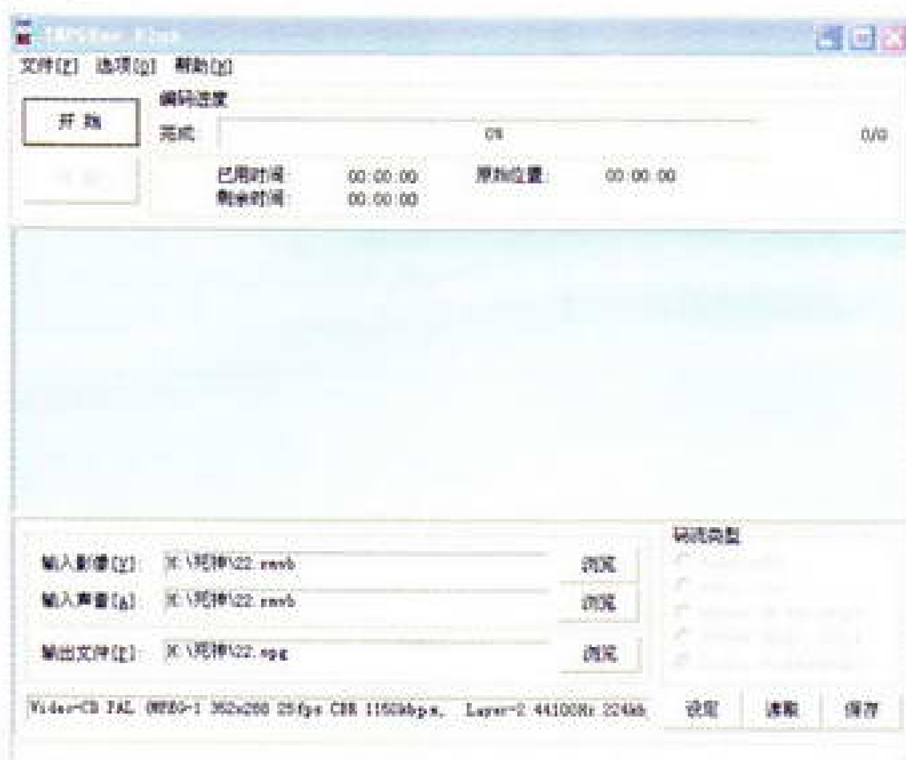
Ffdshow调整和播放软件：暴风影音5.03，或者最新的ffdshow，笔者使用的版本为ffdshow-20050328。

前期准备都完成了就可以开始了。在以前为大家介绍的RMVB用简单的方法转换存在很大的问题，可能会照成音画不同步(fps不为默认的29.97)，部分声音格式的无法正常转换，最主要的清晰度不行。

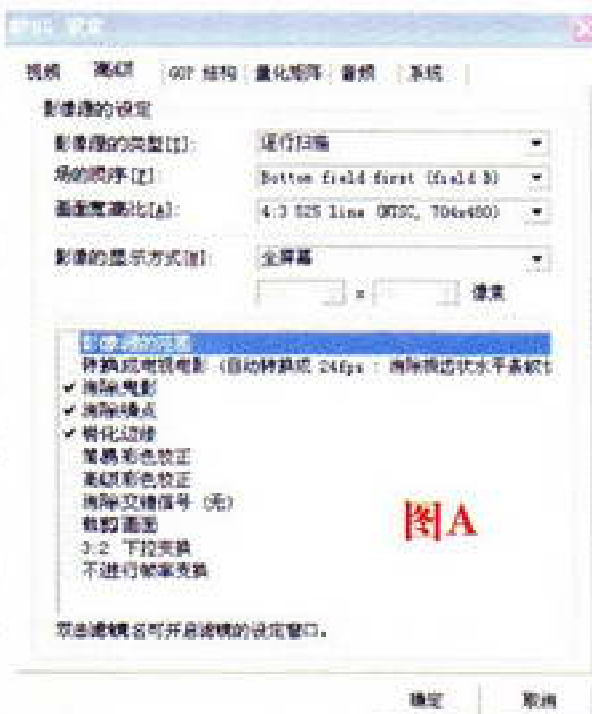
目前市面上的RMVB以及RM文件视频编码主要是RV40=RealVideo 9(以用AVIcodec软件进行查看)。音频的编码则要复杂的很多，从raac-0到cook-29，每种编码的声音格式会直接影响到MP4的转换，说一种容易辨别的方法，可以简单的把声音编码分成2大类(因为在你使用多次AVIcodec之后会注意到音频编码是由两部分组成的，编码格式-编码代号)，一类是编码代号为个位数的，另一类编码代号为十以上的。

文件名	V. 编码名称	A.1 编码名称
I:\动画\Wind...	RealVideo 9	RealAudio 8,cook-25
I:\动画\Wind...	RealVideo 9	RealAudio 8,raac-1

对于编码代号为十以上的这一部分方法如下：



打开TMPGEncPLUS，这款软件非常不错，对于系统的设定一般用户是不需要修改的，我们就开始使用吧，在"输入影像"和"输入声音"的地方填写RMVB文件的路径，"输出文件"的地方填写RMVB文件的路径，并把扩展名改为.



图A

mpg，可以仿照上图填写。因为是RMVB文件，在右下方选择System(Video+Audio)点击设定，进行mpeg的设定(图A)

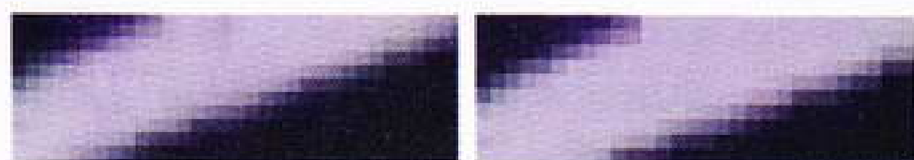
这里就是制作高清晰影像的关键。RMVB都是逐行扫描的的，在设定的位置当然是要选择逐行扫描。然后根据实际情况选择画面宽高比4：3或者16：9。

下面我们重点介绍滤镜：(双击滤镜名可开启滤镜的设定窗口)

1. 影像源的范围：这个滤镜的功能是截取掉影像文件的开头以及结尾的一部分，对于一些不喜欢看动画片头和片尾而且想在记忆棒中多多放几集动画的朋友可以试试。

2. 消除鬼影：鬼影是影象的重影，视频源不好的时候会出现。尤其是在RM为片源的时候就很容易出现这种情况(看恐怖片不除鬼影会有更好的效果，笑)。在这里可以对"垂直线鬼影""边缘""亮度"这3个项目进行优化，大家可以根据最近的实际情况以及具体片子的情况进行设定。这个的效果还是非常不错的，笔者推荐。

3. 消除噪点：在低光条件下的拍摄中影像中会出现明显的颗粒噪点(想必大家看恐怖片等图像比较黑的片子的时候都有所发现)，利用此滤镜可以消除。不过副作用是平滑了图象，比如人的面部会象橡皮娃娃一样，光滑但没有质感。可以在高画质模式前打勾，这个滤镜大家看着选用吧，在转比较黑暗的动画的时候强烈推荐。 大家看看这2张的差别，第一张是片源



的图片而第二张是用了消除躁点滤镜的图片，引用一位网友的话："两个画面对比一下不难看出，第一张的不如第二张的清晰，而且第二张的颜色看上去要比第一张的颜色饱和一些。"

4. 锐化边缘：可以对横向和纵向分别设置参数，做增强处理。在水平方向都调整到最高，不要"以场为单位"可以优化过小的字幕效果。(用途不大，笔者不推荐)

5. 高级彩色校正：可以由RGB、YUV、CMYK和HSV4种类型，进行亮度、对比度、Gamma校正、饱和度、色调、强调暗部等等方面的设定，非常的专业。(但是这个功能不实用)

6. 裁减画面：看到这个滤镜，大家就会知道它可以上下左右截取掉一些不必要的部分，这个功能也可以在ming君0.31C中办到。

滤镜部分大家可以根据实际的需要以及片子的实际情况进行选择，选择的滤镜越多，转换的速度也就越慢。选择[文件]→[保存项目]，保存一个.TPR的工程文件。(最好保存在与RMVB文件相同的位置)

新建一个TXT的文本文档，里面写下这些脚本：

```
LoadVFAPIplugin("J:\TMPGEncPLUS\TMPGEnc.vfp","TMPsource")
V=TMPsource("I:\04.tpr")
ConvertToYUY2(V)
A=DirectShowSource("I:\04.rmvb",video=false)
AudioDub(V,A)
FlipHorizontal()
Turn180()
```

说明

第一句是TMPGEncPLUS中TMPGEnc.vfp保存的位置；第二句是刚刚保存的tpr文件所在的位置；第三句如果想节约速度可以删除，不删除的话效果会更好一点；第四句则是RMVB源文件的位置。一切都写好了保存退出吧，把这个txt文件重命名为*.avs，这个文件就可以丢到3GP中转换了。(小窍门：这个文件是要放到3GP里直接转换的，注意这个avs文件的名字，这个名字就是转好以后在你的psp中显示的mp4文件的名字。)

这个转换的过程由于滤镜的加入变得异常缓慢。3GP0.31的速度还是可以承受的，如果换成ming君0.31C，那么你就需要一定的耐心了，用多几个滤镜，转2小时左右的片子可能用上一天，换来的就是超高清晰的mp4了！(笑)(小窍门：在WINDOWS任务管理器中的进程中找到ffmpeg的进程右键-设置优先级-低-确定即可以把转换的优先级设定到低的位置，设定好以后，你可以着手在电脑上做其他事情，甚至可以玩小型的游戏，可以保证电脑的不卡。)

※铭风注：在之前的文章中我们介绍过如何用"ming版转换君"转换RMVB的方法，而这里是使用大家最常见的普通转换君转换的方

法，大家可根据自己的情况来选用。

下面介绍raac-0，raac-1音频格式的转换方法：

大家都知道暴风影音集成了许多的播放插件，而且是和Realplayer冲突的，在很多新装的系统上大家往往不选择装Realplayer，而是直接装了暴风影音，在这种情况下则要装一个叫做realalt136的小程序(推荐安装好以后重新安装暴风影音)。打开暴风影音的StormSet-FFDShow音频设置，在AAC的地方选择“未启用”这样就可以了。然后用和刚刚相同的方法进行转换，记得转好以后吧AAC改回libfaad2，不然的话，你在电脑上观看所有视频文件时都会觉得不对劲(T_T)。最后说明的一点是：在以上教程中，只要把上文所有的RMVB改为RM，那么RM文件的转换也宣告完成。

压缩辉度的范围 ▼
亮度
对比度
Gamma 校正
S(饱和度)
H(色调)
强调暗部
对比度(0 原点)
对比度(1 原点)
Descale CCIR601
扩展到 0-255
指定最小值
指定最大值
压缩辉度的范围
简易设定

MP3PRO格式的转换



最近在论坛里看到很多人在研究ATRAC3音质和转换的问题，ATRAC3可以压缩到MP3的一半甚至更小，但是在容量减小的同时音质也在大打折扣，这个原理适用于所有音乐格式，大家可能都有体会自己转的320kbps的MP3和网上在线听的20.7kbps的MP3的差距吧(笑)，PSP是高档的商品(汗，谁不知道)，单论音质是强于中档MP3的，不拿来播放高质量的音乐是不是很对不起那些花高价买来耳机的玩家呢。到底有什么方法可以解决呢？本人很意外地发现PSP是可以支持mp3PRO格式的。也就是说，在大家手头的MSD容量有限的情况下能够储存更多的音乐和MP4。

现在我先来解释一下MP3和MP3PRO：

MP3：由德国一家研究机构发明，目前一般指在计算机上压缩和存储音乐文件的一种格式。MP3是技术术语的缩写，也就是MPEG-1 AudioLayer-3的缩写，相信MPEG这名词大家并不陌生，它是Moving Picture Exp-erts Group的缩写，就是动态影像压缩处理小组的意思，大家所看到的VCD就是使用的MPEG-1技术，而DVD是使用更进一步MPEG-2的技术。

MP3是MPEG里的一项技术分支，主要用来压缩声音。一共分三个等级(Layer)，分别是Layer-1(MP1)，Layer-2(MP2)，r-Laye3(MP3)。

mp3PRO是利用的是由Coding Tech-nologies公司开发的codecenhancement技术和Thomson与Fraunhofer共同开发的mp3技术。当制作mp3PRO文件时，编码器将音频分为两部分。一部分是将音频数据中的低频段部分分离出来，通过传统的mp3技术而编码得出的正常的mp3音频流，此举可令到mp3编码器可以专注于低频段信号从而获得更好的压缩质量，而且原来的mp3播放器也可播放mp3PRO文件。另一部分则是将分离出来的高频段信号进行编码并嵌入到mp3流中。新的mp3PRO播放器则可从中还原出高频信号，并将两者进行组合，得到高质量的全带宽的声



音。通过这样的技术，使得mp3PRO能在64kbps的编码率便可提供与128kbps的mp3相同的质量。

在这两段说明中，大家应该对MP3和MP3PRO格式有所了解了吧，不要着急，现在就教大家制作MP3PRO！

在这里笔者推荐一款软件musicmatch JUKEBOX(简称JUKEBOX)，目前最新的版本是MusicMatch Jukebox V10.00.1025b版，不过还有一个MusicMatch Jukebox V8.00.126b 简体中文版是大家可以选用的。由于这款软件的操作十分简单易学，而且V10比V8方便使用，在这里笔者就选用给大家介绍V10.00.1025b英文版吧。下载和安装就不做描述了。

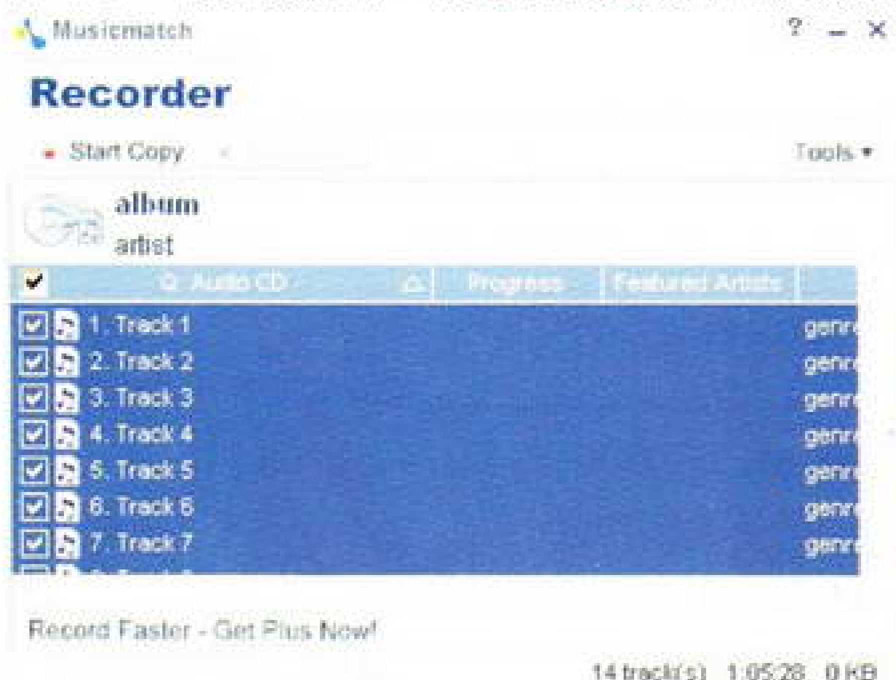
先介绍CD直接转MP3PRO的方法。

笔者放进CD后，JUKEBOX就自动弹出播放音乐了，在这个界面我们需要对软件进行一下简单的设定，一切为了转换的方便嘛！废话不多说，在软件的主界面选择[Options]→[Settings]，然后选择[Recorder]照“图B”操作。



图B

在这个界面选择默认的输出格式为MP3PRO。(如选择WAV或者MP3等，输出的格式就是你所选择的格式。)然后选择输出的采样率，一般情况下，笔者推荐的采样率是默认

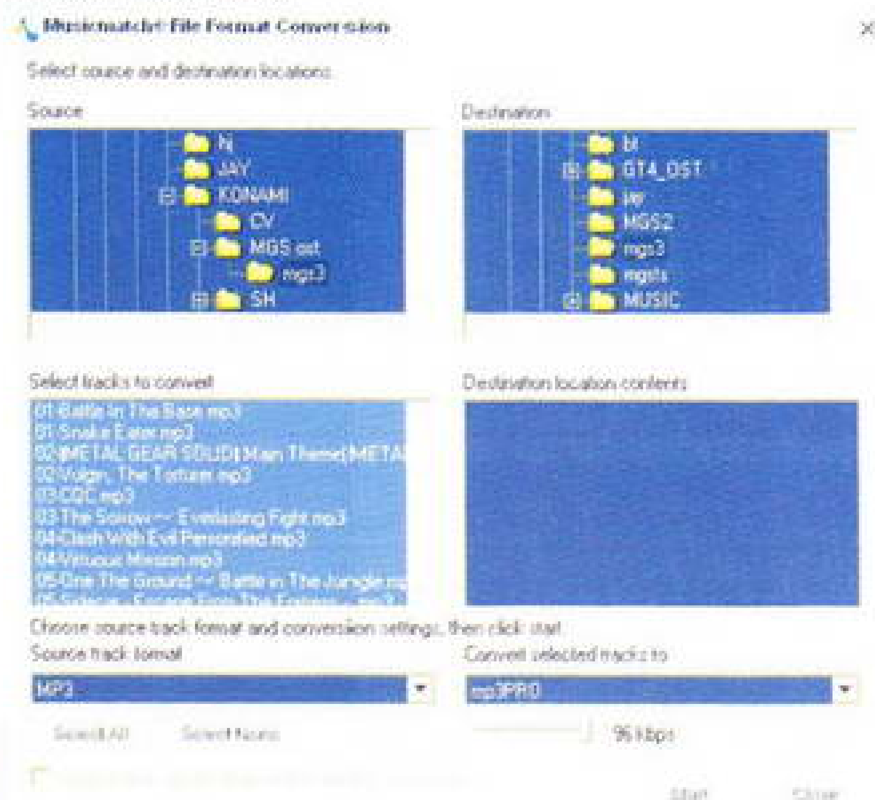


COPY
Copy from CD
Burn to CD
Portable Device

from CD，会跳出这个界面，在这里，你只需要选择你所转换的音轨，在选定的前面打勾，修改上面artist(艺术家)，以及album(专辑名)在点击Start Copy以后，软件就自动在我的文档里建立My Documents\My Music\artist\album的文件夹，刚刚转换生成的MP3PRO文件就在这个文件夹下面，转换一首4分钟的歌，只需要大概10多秒的时间，现在就让我们来看看刚刚转换的成果吧！14首MP3PRO格式的音乐在这个文件夹里，时间总长1小时05分29秒，总共大小为45MB，试试看效果，在电脑里播放和放入MSD中播放的效果都相当不错，接近CD音质。

其他格式，例如MP3/WMA等格式转换成MP3PRO的方法：

这个也是非常的简单。同样也是这个软件，在软件的主界面选择[File]→[Convert Files]出现这个界面左上角的方块里选择原始MP3/WMV的原始文件的位置，右上选择的是输出的路径，坐下是在原始文件的路径下所有的原始格式文件的名字(下面当然就是格式了)，在这里选择你想转换的文件不需要说明了吧，右下选择的是输出的格式，在这里当然选择的是MP 3PRO格式以及你想要的采样率(说明一点，在原始文件音质不怎么样的情况下就不要选择最高的96kbps了，选择低一点即可)，按Start开始转换，和前面的速度差不多，10多秒就可以转换一首MP3PRO了。速度和质量都非常的好。另外THOMSON mp3PRO这个软件也是比较不错的，有兴趣的玩家可以试试。





文 gokumin 编 马修

Vol.09



超级机器人大战专区

听取了读者的建议，《超级机器人大战专区》接连两辑报道了超级系机体和原创机体，风水轮转，如今又转回了高达，一方面希望各位高达FANS和机战FANS继续支持，另一方面也请各位非高达FANS放心，我们仍然会给大家轮流报道各系机体及《机战》相关的一切！

机动战士高达0080 口袋里的战争

说起《0080》中的机体，可是有很多都是非常优秀的，虽然当时已经接近一年战争末期，但是双方依然投入了大量的精力开发了很多强劲试作型机体。这些机体只要是涉及到《0080》剧情的，游戏就基本上都有出场，下面我们就来看看这些机体的详细资料。

机体篇

RX-78 NT-1 艾利克斯



阿姆罗的超常战绩让联邦军认识到NT的重要，为了最大发挥其实力，便为其开发了此机。因为是试作型，因此有很多以往高达没有的东西——全装备装甲、腕部90mm格林炮、360度周天屏幕……测试员是U·C 0078年联邦宇宙军士官学校首席毕业生克里斯蒂娜·马坎基，也就是我们常说的克里斯。

MS-18E 京宝梵



京宝梵属于强袭型MS，也是吉翁军最后投入实战的试作机体。为了发挥其强袭特性，机体没有配备任何的备用武器，并且大幅度减少装甲，配备所有的武器都是随时舍弃型，出场仅仅几分钟就将联邦军防卫部队全破，显示出其强大的战力。在和NT-01交战时因为情报不足，被其90mm格林炮近距离击破。驾驶员米哈伊尔·卡明斯基当场阵亡。

MS-06FZ 扎古II



可以说是本作的主角机体，该机体是吉翁军在实施了MS生产改进方案统合整备计划后生产出的MS-06F型的改良型机体。机体改进了推进器和驾驶舱，虽然增加了灵活性但是燃料的消耗却提高了一倍。巴尼驾驶该机仅用一把热能斧就击破了NT-1，同时也被NT-1刺进驾驶舱自爆。是惟一一架干掉有驾驶员的高达的扎古。

MSM-03C 高战蟹



高战蟹是在战蟹的基础上修改而来，除了对驾驶舱进行了修改，还装备了水中使用喷气背包、并配上高出力光束枪，都使其实力远远凌驾于联邦军主力MS吉姆。在突袭联邦北极基地时初次使用，就将联邦军防御部队全部消灭。

在《0080》中出现的机体还有一些，比如狙击勇士、寒地吉姆、量产型钢加农、魔蟹E型、宇宙用吉姆……有些已经在前面的文章中介绍过了，有些只是作为炮灰出场，而且游戏里面也基本没有出场的份，这里就不再多说了。通过上面的介绍，希望大家对《0080》中的机体有一个更深入的了解。

模型篇

机体存在于动画和梦中，然而模型却是现实存在的，下面我们就来看看《0083》相关机体的模型。

NT-1：



这个机体推荐的模型首选就是去年12月上市的BB战士。这款作品细节方面刻画得相当棒，是非常值得收藏的一款作品，不仅还原了腕部的格林炮，而且连全装备装甲也做得一点不含糊，腿部的活动性也做了调整，500日元的价格简直是超值了。

MS-18E



京宝梵比较出色的模型不是很多，目前只有TV版和MG两款正比例作品，而两款中也只有1：100的MG较为真实地还原了原机体的面貌。该机体的最大特色就是大量的武器以及全身的姿势调整喷嘴。不过4000日元的价格对于普通玩家来说有点难以承受。

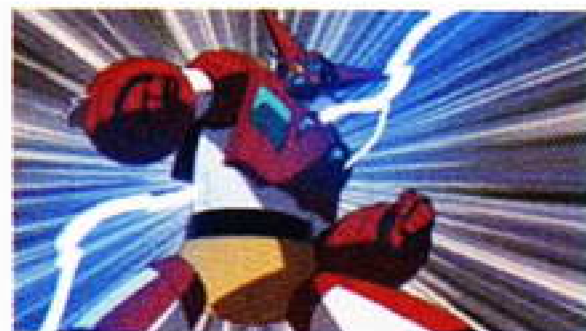
MSM-03C



高战蟹的模型也不是很多，不过2003年发售的HG版相当不错，手臂的活动性相当好，而且新版本的分色做得也比较出色，即使不上油漆素组起来也很漂亮，1200日元应该算比较划算了。

惟一一遗憾的就是居然没有MS-06FZ的HGUC版本模型，只有一个TV版，虽然价格便宜，但是外型确实难看，这里就不介绍了。

盖塔



盖塔出自永井豪和石川贤的笔下，在1974年以漫画形式发表，盖塔首次提出了机器人分体组合的形式，由三架飞机通过不同的组合方式分别组成三架不同形态的机器人。该作品在1991年被重新包装，以动画《盖塔号》亮相银屏。

盖塔以人类发现盖塔射线为开始，地球受到被称为INVADER的侵略，而只有盖塔射线能消灭这些生物，为此人类团结一致，开发了使用盖塔射线的超级机器人，这个机器人可以根据不同地形变身成三种形态，分别由流龙马、神隼人和巴武藏三人驾驶，最后在经过艰苦的努力后终于把入侵生物消灭。



除了最早的TV版本，《盖塔》还推出过很多其他的版本，1998年推出了OVA作品《真·盖塔》；两年后又推出《真盖塔对新盖塔》，同样是OVA作品。由于作品的丰富，使得盖塔在游戏初期、中期、后期都有能凌驾于敌人之上的机体出现，因此绝对是值得培养的对象，盖塔基本上可以说是《超级机器人大战》的常客，几乎所有的《机战》作品都有收录。

盖塔的玩具周边不是很多，模型基本上没有，找了半天只找了一个金属版本的盖塔，遗憾的是该机体只有1号机，没有2号机和3号机，大概是因为其变形机能过于复杂，所以不能用现实的手法表现出来。

流金岁月——掌机游戏怀旧长廊

文 罗纳尔南
编 马修

NeoGeo Cup'98

机种	NGP	厂商	SNK
发售	1998年	类型	SPG



SNK的NGP发售之初，充斥着大量的街机移植作品，很少会有原创的作品，造成这样情况的原因是第三方的作品支持力度不足，对于新软件地开发总是畏首畏尾。不过SNK始终是个优秀的厂商，没有就这样向困难低头，而是自食其力，这款《NeoGeo Cup'98 》便是一个明证。

当时正值98法国世界杯开赛，大家的足球热情高涨，SNK不失时机地推出了这款足球游戏也算是搭了一趟顺风车。游戏其实就是以98年的世界杯为蓝本，只不过参赛球队和世界杯相比减少了一半，只剩下16支队伍。但是所有可选队伍都是当年世界杯如假包换的32强之一，而且每支队伍都是各具特色，在选择画面中还有简单的介绍，比如墨西哥是"力量不足，但是注重速度和技术"；巴西则是"全世界最强的队伍，但是头球很糟糕"——这样的简介也是和当时的实际情况相当吻合的。玩家所要做的就是从这16支队伍中选取一支进行游戏，从最初的小组赛一直到最终捧杯的时刻，和自己的队伍同甘共苦。游戏进行中还会得到各种道具来增强队伍实力，实在是很有趣的设定。游戏的画面采用了空中俯视的角度，人物形象也都十分可爱，虽然没有了普通足球游戏那种粗犷的美感，但玩起来倍感温馨。有NGP的玩家不要错过这款SNK所制作的优秀足球游戏。



▲夸张的人物特写。



▲每场比赛前都会播送其他球队间的比赛结果，很有意思。



▲可爱的游戏画面。

牧场物语 3

机种	GBC	厂商	Victor
发售	2000年	类型	ACT



该作在扩大了牧场规模的基础上，更是在系统上下足了功夫。男女主角的选择不再像前作那样停留在表面，而是直接关系着整个游戏的发展。该作也是系列首次在掌机上引入结婚系统，而结婚对象则是副主角(即玩家选择男主角进行游戏的话就会和女主角结婚)。此外，借着GBC在硬件上的优势，游戏者可以为主角从512色中选择两种作为衣服的主色调。可供饲养的宠物更是达到了八种之多(除了猫狗，还加入了猪和秃鹫)。



▲在这里选择自己喜爱的宠物吧。

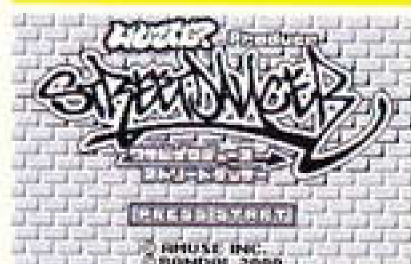
游戏有很多可圈可点的地方，比如男女主角明确的分工制度，应了那句"男女搭配，干活不累"的俗话。其次，各种家畜也有了雌雄之分，使得游戏更加真实。在男女主角婚后，还会有一女一男两个孩子先后出生(GBA版也不过只有一个孩子)。而且人物移动方式也变为地图选择，大大节省了走路所浪费的时间——总之，该作是"《牧场》系列"一次全新的尝试，很多内容可谓空前绝后，具有划时代的意义！



▲和村民对话会提升好感度。

街头舞者

机种	WS	厂商	Bandi
发售	2000年	类型	ETC



我们都是掌机玩家，当你身边的人都在高谈阔论这个那个的音乐游戏时，你会不会有格格不入之感？当然没有，掌机上音乐游戏多得很，下面就给大家介绍一款WS上很棒的音乐游戏。



▲各具特色的四名角色。

这款《街头舞者》是Bandi于2000年在WS上推出的一款舞蹈游戏。这款游戏貌似平常，而且又加之是黑白画面，初见的话实在无法让人为之驻足。不过真正开始游戏后，却会令人耳目一新。四位个性十足的主角就会让人眼前一亮。游戏充分利用了WS横竖皆可玩的特点——根据玩家的选择，打击图标会从上下左右不同的方向过来，尤其是有个反着的方向，连机器都得翻过来了。歌曲的欧美风味十足，和同类音乐游戏相比，本作的操作比较简单，只要稍作适应，便会令你爱不释手。

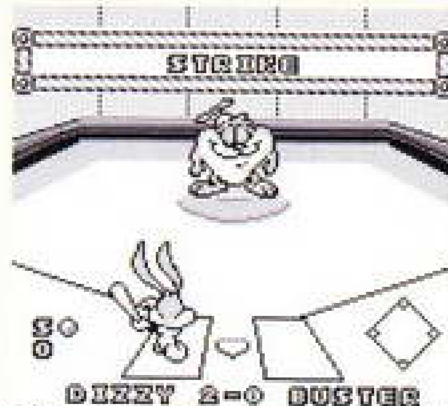


▲横着玩和竖着玩的音乐游戏。

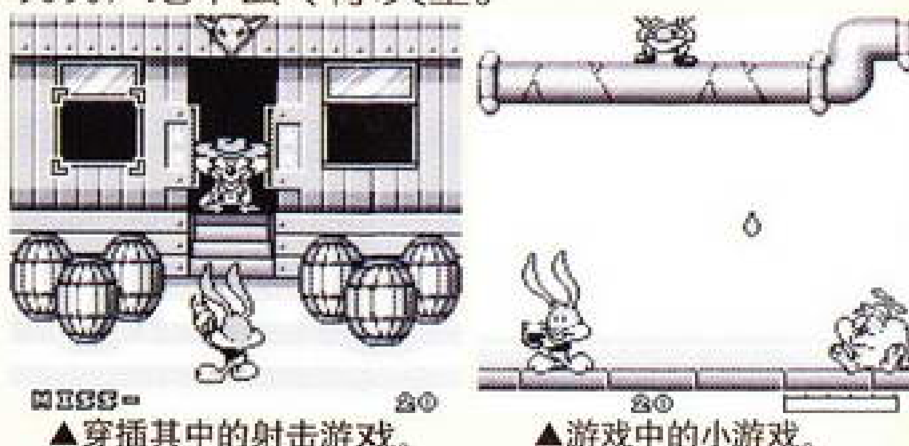
兔宝宝大冒险3

机种	GB	厂商	Konami
发售	1998年	类型	SPG



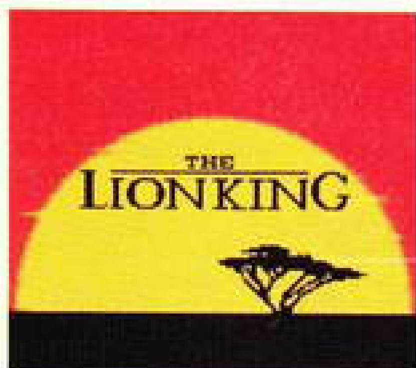


这里所谓的“兔宝宝”，其实就是大名鼎鼎的超级卡通明星兔八哥。印象中兔八哥做为主角的掌机游戏不外乎就是收集八枚钥匙来通关的ACT，而Konami此次一反常态地推出了这款包括足球、篮球、棒球、水枪（这也是运动？）在内的共八种体育项目游戏。除了“兔八哥”，华纳公司旗下的其他卡通明星也悉数登场，他们或在足球场上为兔宝宝助攻，或在篮球场边呐喊助威，亦或在棒球场上做投手，给玩家一种欢聚一堂的感受。游戏本身设计得也非常有趣，大家耳熟能详的比赛项目被改得“面目全非”：篮球变成了扣篮大赛，足球变成了临门一脚的表演，其他的项目也被憨态可掬的卡通明星们演绎得笑料百出。有条件的话一定得找来玩玩，绝不会令你失望。


▲穿插其中的射击游戏。　▲游戏中的小游戏。

狮子王

机种	GG	厂商	Sega
发售	1994年	类型	ACT



《狮子王》——迪士尼的经典之作，一个动画电影史上的奇迹！1994年随着《狮子王》的公映，在游戏界也掀起了一阵《狮子王》热，几乎各大主机平台都有推出根据电影改编的游戏。GG上这款由SEGA亲自操刀，游戏的内容紧扣电影，从小狮子辛巴失去父亲被驱赶出荣耀国、直到最终把凶像毕露的叔叔刀疤杀死这段电影情节全被收录其中。各关的玩法不尽相同，不会让人感到厌倦，还记得那时的感动的话，就们一起再次重温辛巴长大成人（狮？）的历程吧。



文 姚舜禹 编 LIKY

玩转CLIE的世界——PALM漫谈之四

各位好，这是我们这个小小的系列第四次和大家见面了，前面三章给各位胖友讲述的是PALM的基本应用知识，想必诸位胖友已经熟练掌握了，那么在本章中，笔者将为大家介绍几个比较高级的技巧。

给CLIE刷ROM

刷ROM？大概很多朋友一看到这里，就大打退堂鼓了。确实，这个技巧在很多人看来都是专业人员或是DIY高手的领域，自己能做到吗？

那么，笔者要十分肯定地告诉您，能，并且很简单。

我们首先来明确几个概念。

首先，刷ROM不会对硬件造成损坏。那么，我们刷ROM的目的是什么呢？我们都知道，CLIE系列的本机可用内存都不是很大，比如内存最大的型号——UX50只有64MB，而高端机型NX73V也只有16MB，并且请注意，这16MB还有5MB是划给了系统软件，也就是说用户实际可用的内存只有11MB，尽管对于普遍只有几十K大小的PALM软件来说，这11MB也算够用了，但是比起TT5的256MB内存来说，还是稍显寒酸了些。那么我们就想办法向系统用内存——也就是ROM（不可改写）的部分写入软件，让我们常用的软件变成和系统自带软件一样，不会因为硬复位而消失掉，并且还不会占用那11MB的软件内存。怎么样？这样的办法相当不错吧？好，接下来就看看怎么做。

1.安装一个名为JackFlash的软件，和它配套的还有一个Jacksprat软件，不过这个软件是用来修改系统自带软件的，有一定危险性，因此本文不推荐使用。安装好JackFlash之后，你会发现PALM中多了一个黑色的礼帽，它就是JackFlash。打开它，我们会看到它的界面，请注意右下角的“Free RAM”和“Free Flash”，“Free RAM”是指可用内存剩余的空间，而“Free Flash”则是指可以使用的ROM空间，也就是系统内存剩余的空间，这些空间根据机型的不同也有大有小，比如NX73V大概有5MB可以使用，尽管也不是很大，但是放一些常用软件已经足够用了。

▲查看RAM中的文件。

2.下面选择“Release Flash”，软件会将可用的Flash空间进行格式化，格式化好之后，我们便可以选择右上角的“ALL in RAM”，这时列出的文件清单便是内存中所有的文件，我们便可以考虑将哪些软件移动到ROM中了。不过这时先不要进行移动，退出JackFlash，用McFile这个软件，将软件所有文件的属性由“备份”改为“只读”，这样做是避免CLIE在同步时已经将这个软件备份到了PC上，如果下次同步，PC仍会自动安装一次这个软件。如果手中没有McFile，也可以进入同步软件的安装目录，进入“Backup”文件夹，将该软件的PDB文件删除即可。



▲每一次移动之后都要复位试一下是否可用。

3.下面便可以进入JackFlash，点击刚才修改过的文件右侧的三角形箭头，会出现4个选项，分别是“RAM”（从ROM到内存）、“Flash”（从内存到ROM）、“Delete”（删除）和“Beam”（发送），选择“Flash”就完成了刷ROM的过程，

将软件所需的文件全部刷进ROM后，选择"Reset Device"，机器会重启，重启后看看内存，那个软件是不是已经不在内存中了？但是它仍然可以被你看到，并且被你使用，怎么样，很有成就感吧？如果想把已经刷进ROM的软件重新刷回内存，那么选第二项即可，如果想删除就选第三项，是不是很简单？

最后说几个注意事项：

1.DB文件尽量不要刷进ROM，DB文件是随时被系统改写和使用的，而刷进ROM的文件是只读的，因此将DB文件刷进ROM有可能会产生错误。

2.有些软件自带的资料库，如果放在了存储卡上，它是不会被刷进ROM中的，如果有需要可以将它刷进ROM，如果文件过大还是省省吧。

3.一些软件的注册资料不能被刷进ROM，有可能刷进软件后会让用户重新注册。另外某些软件的文件也无法刷进ROM，不能刷的文件不要勉强，就放在内存中吧。

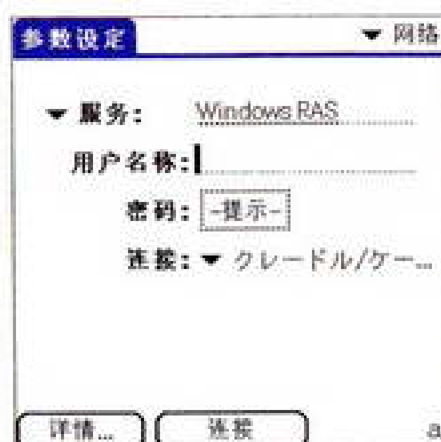
4.在硬复位(恢复出厂系统)后，需要重新安装JackFlash软件，选择"Update"再重启即可。

推荐刷入的软件：系统汉化软件(如CJKOS)、看图软件(如RescoViewer)、看书软件(如TealDOC)、影音播放软件(如Kinoma、Ptunes)等等。

让CLIE通过同步线上网

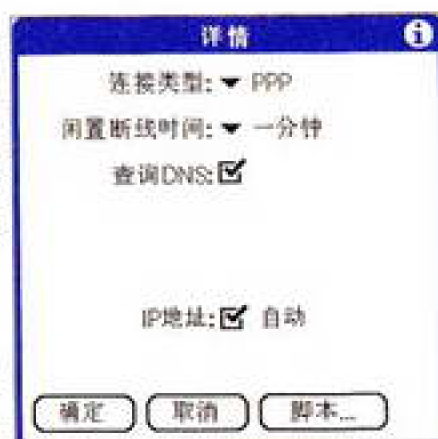
CLIE很多机型都支持Wifi(无线网络)，不过还有一个办法可以让CLIE通过同步底座或是数据线连上网络，它就是PPP。

大概很多朋友会问，既然电脑本身可以上网，那么通过数据线让CLIE上网又有多大实际意义呢？不错，这看起来确实有些鸡肋，不过对于某些软件来说，这样的上网功能就非常重要，比如WorldMatePro这个软件，它可以通过网络随时更新世界时间、世界各个城市的天气预报、外汇汇率等等内容，这时用数据线连接电脑，更新数据之后就可以随时带在身上用了，怎么样，是不是很方便？接下来就看看如何来实现这个功能。



▲设定连接方式。

首先要在PC端安装PPP这个软件，它的设置都是自动的，不需要另外设置，要使它始终保持后台开启的状态。接下来就是对CLIE本身进行设置，进入"控制台"——"网络"，将"服务"一项设为"Windows RAS"，将"连接"一项设为"クレードル/ケーブル"。



▲各项设定。

然后点击"详情"，将"连接类型"改为"PPP"，"查询DNS"、"IP地址"均打上对勾，然后进入"脚本"，设置成为"结束"。

接下来回到设定画面，点击"连接"，稍等一会，连接成功了。然后你便可以随心所欲地只用各种网络功能了，比如浏览网页、更新软件等等。

让你的CILE变成摄像头

现在网络视频聊天很流行，如果你手上没有摄像头，而正好有一台带有摄像功能的CLIE的话，那么CLIE完全可以做到这一点。



◀显示摄像头画面。

这个功能是由一个名为"Palm Webcam"，它分为PC端和PALM端，将软件同步到PALM后，打开PC端软件，注意要想使用软件必须要安装JAVA控制台，然后再打开PALM端的软件，选择"Stream"，软件便会自动与PC端连接，你会看到CLIE摄像头所摄入的图像在电脑屏幕上显示出来，打开视频通讯软件，便可以找到这样一个USB设备，真是非常方便啊。

不知不觉，居然已经写了4期关于PALM的文章，实际上笔者对CLIE比较有研究，对PALMONE公司的机型没什么心得，因此无法给大家带来关于TT5等机型的文章，不过好在它们都有行货，也就是有官方的简体中文系统，比较容易上手。最后，希望大家能够爱护自己的机器，将它们更好地应用在自己的生活之中，让你们的世界变得更加丰富多彩。




软件 UCWeb——小巧实用的web浏览器



一般来说，手机能够浏览wap网站，而作为S60智能手机的NG和QD当然不只是具备浏览wap网站的功能，通过软件，它们还能浏览web网页（也就是我们用PC浏览的WWW网页），目前S60系列上能浏览web网页的软件有不少，比如OPERA、NetFront、DB等等，这些软件功能都比较完善，也都有各自特点，但是他们有一个共同的缺点就是，文件较大（安装文件都有数百K甚至1兆以上），程序运行起来占用很大的内存资源。而下面要为大家介绍一款非常小巧的web浏览器——UCWeb，它整个安装文件只有几十K，运行起来占用资源极少，最重要的，它浏览网页的速度相当快。



▲UCWeb的主菜单。

UCWeb是由国内的UCFLY小组于2004年所开发出来基于Java手机的Web浏览器，本身是一个java程序，支持相当多的手机类型，基本上只要支持java程序的手机它都有对应版本，因为它是在目前主流手机都支持的J2ME MIDP1.0的基础上进行设计，目前支持的手机型号已超过300款！

最令人高兴的是，这款软件是免费软件，大家可以用电脑登陆官方网站（http://www.ucfly.com/ucweb.htm）下载，也可以直接用手机登陆他们的wap网站（http://ucfly.com/ota/）来下载软件，目前软件的最新版本为3.3版。

别看UCWeb文件小，但是它的功能一点也不差，比如：

◆支持标准HTML页面浏览，同时也支持wap页面浏览。
◆支持包括BMP、PNG、GIF、JPG等多种图片格式的浏览。
◆支持浏览过程中对PDF、DOC、PPT、ZIP等附件格式的浏览。
◆可配置的Cache页数。
◆支持收藏夹及分类功能。
◆根据手机的屏幕大小、色彩度动态调整图片。
◆支持JavaScript语法。
◆支持Cookie的设置（包括是否启用和删除）。





▲非常实用的定制网站，可查到各种资讯。

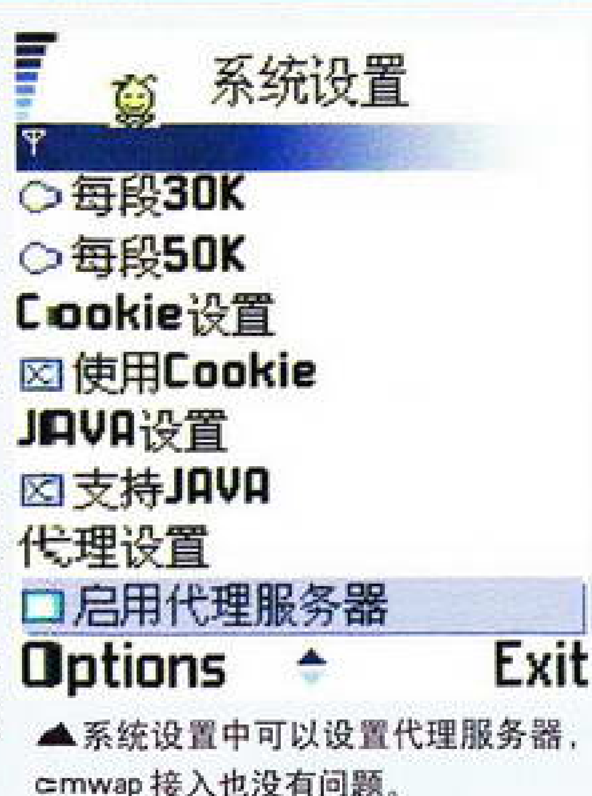


▲查询天气预报。

非常体贴的是，UCWeb还订制了40多个推荐网站，包含"精彩图铃"、"新闻资讯"、"实用工具"、"体育竞技"等十大类，都是精选的一些优秀网站。尤其是"实用工具"一类中，包含了"天气预报"、"英汉词典"、"IP查询"、"邮编查询"、"手机查询"等实用的功能，只要输入你想要查询的事物，UCWeb很快便能通过网上查询告诉你结果，非常方便。

UCWeb还有一个不错的功能，就是允许用户拥有自己的网络硬盘空间，用户可以上

传电子小说、图片等文件到UCFLY的服务器上，以后通过UCWeb中"我的文档"选项可以快速访问。这样一来可以将许多喜爱的小说放在服务器上，而不用占用自己宝贵的手机内存空间，以后想看时随时上网看便可，而且还能方便地与朋友共享。不过注意一点，上传文件必须通过PC来完成（登陆到UCFLY的官方网站）。另外，新版的UCWeb还加入了上传/下载联系人资料的功能，也是很方便的一项功能。



▲系统设置中可以设置代理服务器，cmwap接入也没有问题。

现在有不少动感地带GPRS包月的用户用的是cmwap接入网络的方式，UCWeb是完全支持cmwap的连接方式（cmnet的当然更没问题了），而且NG和QD使用UCWeb时能自动采用cmwap上网方式，也就是不用在系统设置中填代理服务器"10.0.0.172"这些东西，直接连便可。

下面说说软件安装后，在系统设置中要注意的几点。

Cache设置的是手机最大缓存页数，数值越大，占用内存越多，默认为1，NG/QD的内存还是比较大的，设置大一点没问题。

"网络设置"要选择"直连互联网"，而不是"移动梦网"。

代理服务器那一项，刚才已经说了，动感地带包月用户不用填也可以。不过对于能同时用cmnet和cmwap两种上网方式的用户来说，如果指定cmwap连接，最好还是钩上"启用代理服务器"那一项，然后在"代理服务器"地址中填上"10.0.0.172"，"端口"填上"80"。



▲支持快捷键。

好了，其他按默认设置便可，设置好之后就可以自由上网浏览网页了，浏览的过程中可以使用一些快捷键，其中5（选择）、4（PageUp）和6（PageDown）是最经常使用的快捷键。



▲用UCWeb浏览新闻最合适了。

总的来说，作为一个只有70多K的java程序，能实现如此丰富的功能，UCWeb的确是一款非常棒的上网软件，尤其是它的浏览速度可以说是目前几款S60上网软件中最快的，但是它也有一个最大的不足，就是不能下载文件，我们只有期待以后的版本能够实现。

软件 UCMail——方便的随身邮软件

大家在PC上应该用过Outlook、Foxmail这样的邮件收发软件吧，S60系统也有这样的软件哦，那就是UCMail，看到它的名字，大家一定能联想到刚刚介绍过的UCWeb，没错，UCMail和UCWeb师出同门，都是由UCFLY小组开发的。

软件下载地址：http://www.ucfly.com/download.htm

UCMail是基于Java手机的邮件客户端，除了支持目前手机上基本的文本邮件信息收发功能外，UCMail还支持包括图片、附件和完全的Html邮件的阅读，支持超链接，支持Hotmail、Yahoo Mail的收取等众多功能。支持对xls、ppt、pdf、zip、rar等附件格式的浏览和解压功能等等，另外，UCMail同样支持cmwap连接方式，所以包月用户又有福了。

UCMail的网络设置并不复杂，可以参考UCWeb的设置。之后输入自己的邮箱地址，建议个人邮箱帐户（可以建立多个），完成这些之后便可以开始收邮件了。当然，除了收邮件，发邮件也是可以的，大家可以充分的体会到在手机上收发邮件的乐趣！



文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

吸血鬼之馆

同人游戏协奏曲（下）

看了前两次的同人游戏介绍，喜欢《恶魔城》的玩家们是不是大开眼界，这次我们继续为大家送上相关内容，这次还有几款很不错的同人游戏哦。

■ 名称：Return of Egypt ■
开发：Driven Phantom Soft
专业指数：9

“一百年前，从千年沉睡中苏醒使世界再度陷入混乱的邪恶魔王ヘルガイン，同追求魔法至高境界以守护人民为使命的魔法师加迪修进行了一次光与暗的较量，战斗的结果是魔王的躯体被毁灭，而他不灭的魔力被封印在了远古宫殿的深处，也许直到永远。然而，一百年后，在异国的土地上平静生活，已经128岁的加迪修再度感到黑暗的力量，他毅然回到埃及……”

《Return of Egypt》是具有专业水准的原创动作游戏之作，在各方面均有不俗表现，强大的引擎，华丽的特效，合理的流程，不过



游戏主角却是拿着拐杖老魔法师(大家切不要被加迪修的年龄迷惑，老爷子硬朗得恐怖)。人们并不陌生的古埃及元素在游戏得到了出色的演绎，设计者通过流程设定，在以宫殿为构架的场景中将神秘、古朴、凝重、辉煌等伟大的特质依次展现在玩家面前。那旋律畅快富于节奏的电子配乐无疑起到了点睛的作用，一扫以往游戏中古埃及类场景惯有的诡秘和压抑。《Return of Egypt》虽然带有《月下夜想曲》的影子，但实际上截然不同，没有武器、道具这类RPG要素，魔导器的作用也主要是获得搓招，而与《月之轮回》类似的，以加速跑为第一个特殊能力，则更能说明开发者强调动作性，也得益这种思路，数目稀少各具特色的魔物团队得到了充分发挥，实际游戏中丝毫不会感到单调。

在末尾还要提一件趣事，游戏中作为特别要素存在的“死村拳”竟然是“瞬狱杀”翻版……

官方：http://www.acid-play.com/download/return-of-egypt/

■ 名称：CastleVania—Cacophony of Chaos ■
开发：RottenTurd
期待指数：10

4月18日，笔者从玩友Dampire666那获悉本作后，立刻连接到作者的主页。完备的相关栏目免去了笔者的诸多疑虑。根据笔者不愉快的经验，想通过公开的E-mail联系到这些作者，与发射人造天体后等待天外意志的回音很相似。笔者简单地进行了试玩：第一场景是前庭，棱角分明的主角Semon(不是Simon，暂且认为是版权问题)和扭曲的树木。一直进入建筑，Semom也始终被限制在宽度不大视角不变的走廊地形里。而魔物则经常从那看不见的侧面出现，成为英雄的噩梦，试玩结束。

官方页面的信息量很小，在Story一栏里，存在常识错误，标明Castlevania字样的两次战斗是连续年份，如果是Fans团队不太可能出

这种错误。Team一栏的所有话大概能解释原因："Programming & everything else. Yep, it's a one man project." 这有些炫耀，但确实很不容易。接下来浏览排在上面的History栏里的信息："开发已历时3年，最初是制作类似二代的第三视角A·RPG，已经完成一个有NPC对话的小镇，并且支持昼夜更替和下雪的效果。随《Quake2》的推出，我决定将现有部分转换到《Q2》的引擎上，但仍然保留《Q1》版本。用《Q2》我能做出更好的画面效果，可是同时做两版工作量太大，所以在已经推出试玩的情况下，我放弃了《Q2》版本。目前的版本，我将它改成横向卷轴以更像初代。"



官方：http://home.earthlink.net/~rottenturd

名称：Dracula
开发者：？？？
混乱指数：8

工艺粗糙的组装式作品，无剧情可讲，共有50个无次序的舞台，音乐、场景和魔物取材广泛，从初代到《月下》，甚至还包括《Kid Dracula》。随意切换使用众多不同作品的角色，造就了终极意义的大乱斗，笔者手上的这个老版本就有玛利亚（包括《血之轮回》的Loli版）、西蒙、特瑞沃和塞法。由于动作缺少和判定模糊，用任何角色最后都会死得很难看。

名称：恶魔城之噩梦缠身
开发：saltfish



过去的《掌机王》有过介绍，相信大家也都仔细玩过了，笔者不是善于委婉的人，故不再多说。

外传：Hacked Rom传说

"Hack"一词的相关解释这里不再赘述，之所以归为同人创作，是因为有些高完成度的Hack作品，其工作量和表现接近重制……

下载：http://pic.newwise.com/emc/sidesiui/rom/CVHR1.rar

Castlevania - High Budget Remake

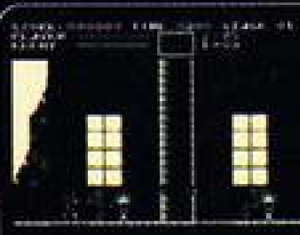
画面更换了场景和角色的外观，关卡构造则未作大的改动。《恶魔城历代记》版的西蒙赤发黑衣，在蓝、灰为主调的阴暗场景中弑魔越货，酷得令人发指。



Blood Moon

经典的Hack Rom，从游戏画面不难看出繁重的工作量，在多位系列骨灰玩家的参与下，作者Redrum对初代的画面、场景、音乐、动作参数等做出大量改动，使成品达到"面目全非"的境界，富于古典魔幻气息的设定极具美感。





Castlevania Remix

骨灰级玩家Thadeus的杰作，用黑暗凝重的色调重新诠释了《恶魔城》应有的悲凉与绝望，重新选配的背景音乐也非常成功。



Castlevania Retold

主要对画面和场景构造进行了Hack，程度与上面两个相当，原作看上去只是骨架而已。

Opposing Bloodlines

西蒙、魔物和道具外观Hack过的版本，你可以看到扔火球的马里奥、掷肋骨的高桥名人、喜欢乱跳的泡泡龙什么的。



Skel's Revenge

一个骷髅骑士不知为何踏上向旧主复仇之路……给人印象最深的除主角外就是副武器，肋骨和手里剑分别改换为飞斧和十字架。





Belmont's Island

译名为"拉尔夫名人的冒险岛"，岛上的魔物和道具全部换成了我们熟悉的样式，在轻松愉悦的背景音乐下，拉尔夫踩着滑板前进，谁能不抓狂？

Ralph Belmondo Densetsu



如无意外，与《冒险岛》版系同一Hacker，《影之传说》竟也难以幸免。公主塞亚被一杂兵骷髅绑架（这里面多半有猫腻，谁都知道女法师在三代不是吃素的），担任营救的忍者拉尔夫在半空中与骷髅武士和狼人妖僧短兵相接。



2005剧场版的新妖怪续报

文 马修

经历了《塞尔达传说》等众多GBA大作及NDS、PSP的洗礼，不知各位口袋FANS是否还在期待着"《口袋妖怪》系列"的续作——现在给各位继续公布2005《口袋妖怪》剧场版，即可能会在NDS版《口袋妖怪》中出现的新妖怪。

钩爪口袋妖怪，身高1.1米，体重34千克的黑瘦家伙，大鸡冠一样的头和钩子状的爪子都非常显眼，加上"マニューラ"这个名字，想必大家都猜到它和谁有联系了吧——它就是暗系的人气精灵狃拉的进化形态，喜欢两只一起行动。



マニューラ



ウンハチ



マネネ

盆栽口袋妖怪，身高0.5米，体重15千克，对于装哭很拿手的可爱精灵，由于一件意外的小事加入了小智的队列。虽然是盆栽口袋妖怪，不过怎么看怎么都会让人联想到185号精灵胡说树（ウソッキー），说不定小家伙就是胡说树进化前的幼体形态呢。

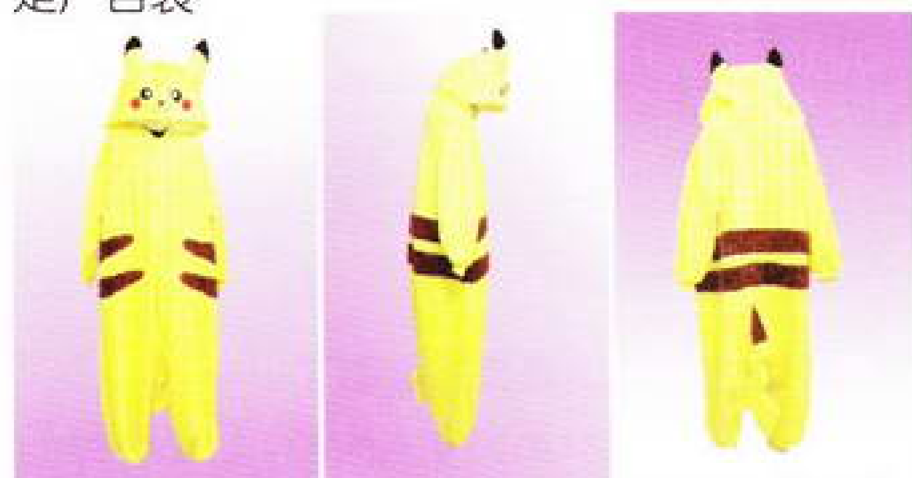
模仿口袋妖怪，身高0.6米，体重13千克，喜欢模仿别人和跳舞，这个活泼的小家伙也非常可爱，看外表就知道是超能系的。而喜欢模仿别人和跳舞这个特点，可以推断出它的吸盘木偶的关系——マネネ是吸盘木偶的进化前形态，不过这幼体和成体的差距也确实太大了，这么个小可爱，长大了竟然变得那么丑……

口袋妖怪主题的服装、鞋子……

其实《口袋妖怪》主题的服装在国内也很常见，夏天时漫步大街小巷，经常会看到可爱的宝宝们的衣服上有着皮卡丘等的图案。这次给大家展出的，就是类似的衣服、鞋子等等。

广告装

就是我们有时看到有的商店为促销而让店员扮成卡通角色时穿的那身衣服，下面几个都是广告装



▲广告全身装，正面看很可爱，侧面看却像皮卡丘在低头认罪。— —b）

休闲衫



▲两种颜色的长袖休闲衫。

T恤衫



▲三种颜色的半袖T恤。



▲星星袖的半袖T恤。

床上用品



▲口袋妖怪主题的枕头。

内衣

▼▶三款口袋妖怪内衣套装。



睡衣



▲两套漂亮的口袋妖怪睡衣。

围巾



▲皮卡丘围巾。

鞋子

▲口袋妖怪童鞋。





▲毛毯和被子。

文 ChinaGba 一搭黄土，零式 编 铭风

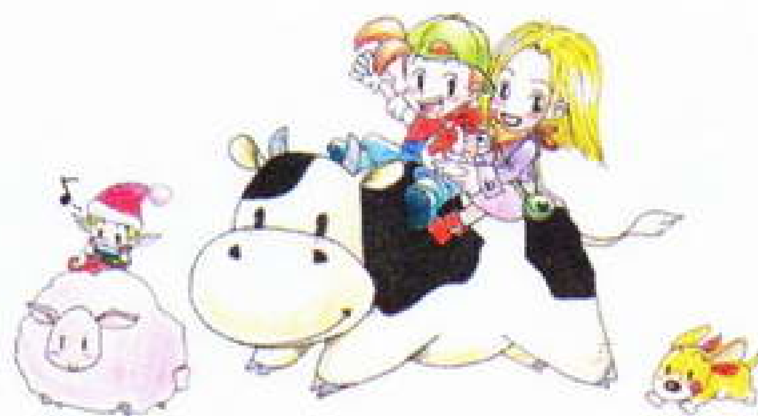


《牧场物语》NDS版之恶性bug篇

玩游戏最怕什么？最怕遇上BUG（这里说的BUG是游戏的程序错误的意思，不要误解为牧场里的臭虫的说），游戏正尽兴，却突遇BUG，扫了兴致不说，若是忘了保存进度，损失可就大了。这一次的《精灵驿站》，也以众多BUG引起了广泛关注，这种关注可不是什么值得高兴的事情，因此MMV在加大力度回收卡带并推出修正版。打住，这种让人有点点郁闷的事可不能阻挡广大牧场爱好者的热情，毕竟这BUG就像细菌，有对人体有害的也有对人体有益的（众人：这叫什么比喻嘛－_－b）本期就解说一下这些BUG，让各位玩友在游戏中趋吉避凶。

最让人头痛的BUG想必就是出门死机BUG。有时主角刚从自宅、小精灵屋或矿石场走出不远便会遭遇此BUG，这时惟一可做的就是先关机再开机读档。不过不要以为这样就解决了，读档后，出门，继续死机、关机、开机、读档……好，就是不给出门是吧，行，我们可爱的主角大不了就睡过这一天。就寝否？是！正要呼呼睡去，呃……怎么又不动了？把NDS上能按的都按了（卡带那里别按……按了卡可就蹦出来了），可是一点反映都没有，于是关机……以下略。初次遭遇此BUG的人想必都跟笔者当时的反应差不离——急的要哭了。重开档吧，一来那么久的成果挂了，二来再到这个时间说不定还是会死机。正在坐立不安，友人却想出了累晕主角的方法，也是无奈中的办法，权且一试，这个办法倒确实解决了此BUG，主角晕倒后便可跳入第二天，且出门不再死机。而意外收获是魔女的礼物——祝贺主角晕倒达到一定次数，这次是真的要晕了……

上面这个BUG虽然令人头痛，但还不至于吐血，以下这个挖矿BUG才真正令人有砸机拆卡的冲动，所谓前人种树后人乘凉，这里我们就向大家讲一下这个故事，让大家从中吸取点教训，不要像故事中的主角那样饮恨删档了：话说那天主角开启了最后的一个矿场，兴高采烈地带齐装备向底层进军。挖矿过程中的辛酸就不提了，反正他好不容易挖到了60000多层，眼看就没剩几百层了，这时候意外发生了，游戏忽然死机，而且是死得很惨那种，无论如何读档都始终卡在那里，在被痛不欲生的感觉缠绕了一段时间后，最终还是狠心删了档。事后经过一番调查，发现死机的原因是因为那时候刚好到达AM6：00，系统按理应当将主角送回



家，不过主角却在深达60000层的矿场……于是发生了悲剧。这里奉劝各位在快要到第二天的时候尽量不要在矿场流连，否则以上悲剧随时可能会在各位的身上重演。

其他的死机BUG还有进入地下室时遇上的BUG：增筑过程中地下室增筑不完全时，当主角走到入口处便会死机。这次即使主角累晕200年，可还是解决不来的。一把钥匙开一把锁，这处死机BUG便是需要玩家们的继续增筑。增筑进行时以及地下室完全建造完毕（三层）后，该BUG均可避免，好在诸位追求完美的玩家们自然是要将增筑进行到底的，故此BUG的影响并不算大。

一般来说死机现象多发生于解雇精灵小队的第二天或是在某个地点待了过久时间（现实时间，如长时间泡在矿场或在精灵屋赌博等），所以除了靠晕倒等解决方法之外，就是大家尽可能的小心小心再小心（众人：谁说的，等咱们有了修正版，想怎么解雇怎么解雇，还天天躲室内睡觉……）。

上面所说的是程序问题所出现的BUG，这里还有一个因游戏制作粗心而出现的BUG。首先女神真的被石化了吗？游戏的起因似乎就是为了恢复被石化的女神，可游戏的一个小BUG，使得女神可以提前出现。若常发生主角晕倒事件的玩家应该都很清楚，距离晕倒地点比较近的一位村民会将主角送回家，那么，我们就在女神泉边晕倒吧。没错～女神跳出来了，在同情了一下可怜的主角后便将主角送回家中……是女神的双胞胎妹妹，还是主角的辛勤劳动感动了上苍？无论是哪一个答案，女神她的确活了过来，不过很可惜，即便如此，女神小姐还是一闪而过，要真正救出女神还是好好的收集小精灵吧。

恶性BUG就像毒瘤，严重影响着玩家们的身心健康，不过就像我们伟大的马克思主义哲学所说，事物总有两面性，恶性BUG带来危害的同时，良性BUG却为我们游戏的成功提供了捷径，欲知《精灵驿站》有些什么良性BUG？那就请看下一期牧场我们为各位分解（^0^）

GBA版《牧场物语》节日介绍



随着精灵驿站越来越热，我们的战略重心将向驿站转移，不过GBA毕竟还是有很多的玩家群，“牧场专页”在以后的几期里面将会为GBA牧场玩友们送上GBA牧场的节日介绍。今天要说的是春1日的年糕大会。年糕大会举行时间在PM6：00～AM0：00，主要活动就是吃年糕啦，不少村民都参与其中。开会前记得和每个村民谈话一次，虽然比较麻烦，但是可以增加每个村民5点的好感度。和所有村民谈话后就可以开始年糕大会了，这里要注意的是开始大会的方法是隔着柜台和村长谈话，和他直接对话是不能开始大会的（估计有朋友曾经因此郁闷了很久）。会前记得清空背包物品栏，这么一来会后的背包中、手中都会带满年糕（村长为避免造成失误浪费，把吃剩下的都送给主角了－－！如果箩筐也能装的话……），这些东西送人也好，自己吃也罢，反正就拿了一堆免费的，《女生版》的话还可以出货给中国商人白赚一笔。会后直接到下一天，所以建议大家在最后的一小时才赶去现场，充分利用时间。年糕大会也是把冬天挖到的使用255次才能解除诅咒的诅咒道具变为祝福的好机会，在冬天没能及时升级道具的朋友们不要错过这次机会了。



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

FIRE EMBLEM Vol.16

火纹大陆

艾雷布大陆社会学讲座（三）

上两次的讲义，不知道大家复习了没有。上两堂课，我和大家一起了解了一下艾雷布大陆的地理情况，想必现在大家也已对大陆的地理有了一定的认识。对地理的了解，也正是社会学的一部分，当然了，毕竟游戏中的资料和数据是有限的，我只能去挖掘那些已有的资料，不可能去杜撰、去瞎编。所以，我们不可能只去讲地理，还有很多其他的我们可以去讲，比如各国的人。

社会是由人来组成的，人又因为种族、信仰、文化的不同而分别群居在不同的地方，之后慢慢发展成了国家。随着历史长河的流动，各个地区的人们的生理特征以及穿着打扮上都有了根本的区别。然后，不同文化、思想、习俗的人越来越多，各种不同的人交流在了一起，才形成了这一样个多彩的世界。我的世界是这样，同样，艾雷布大陆也是如此的。按照之前我们所划分的地域，我们可以来谈谈这些地域所居住的人们都有什么特别之处。



贝伦



之前我们就已讲过了，贝伦是个尚武的国家，因为该地区的地理环境使得该国家的人民都有着坚韧不拔的性格，具体的可从该国的军民性格上看出来。首先，在国王迪斯蒙特执政时期，因为他的执政不力，造成了国力衰弱，国内一些腐败的贵族横行乡里，欺压百姓。很多热血且有正义感的官兵想惩治那些贵族，却又因为军队被国内腐败势力控制而无法有所行动，就这样，义贼组织“黑之牙”出现了。布利丹·利达斯，虽然出身地不明，但他看到贝伦国内如此混乱，于是在此成立了“黑之牙”，专门对付那些仗势欺人的贵族恶霸。选择在贝伦建立组织，无非是看中了两点，一是贝伦国内混乱不堪，像“黑之牙”这类的组织只有在混乱的年代才能发展起来以及达成自己的理想；二是因为贝伦是世界各地高手的聚集地，很容易拉到强力的成员。到了塞菲尔任国王时期，国家的国力开始复苏，经济、军事、政治高度发展，这就是人民受了压迫数十年，突然出现了一个明君，而一涌而出的热情所至。就算是到了后来的战争时期，贝伦的军民还是十分支持塞菲尔的。因为是尚武国家，所以贝伦国内的魔法师的数量相对其他国家来说不算太多，但是该国的魔法师都有一个很明显的特点，那就是体能很好，这也充分说明了就算是学习魔法，这些魔法师也没忘了体能的训练。贝伦人的一个生理特征，那就是大多数居民都是淡黄色的头发，不论是王族一家，还是玛多克将军与龙牙将维达，他们的发色都是淡黄色的。不过有一个例外的，在众多的贝伦政要中有两个人的发色特别显眼，一是龙将布露妮娅，二是龙骑将盖尔。盖尔因为是出生于其他国家，这个较好解释。布露妮娅虽然是龙将，但未必是贵族，因为贝伦贵族中就现在的资料来说，应该是全为淡黄色的发色，布露妮娅的紫发不仅与贝伦贵族的标准不合，就连贝伦普通人的标准也不合。不过，布露妮娅是出生在贝伦的，她的那头紫发可能是她的先祖遗传下来的，或许她的先祖以前并不是贝伦人，只是后来移居到了贝伦。





▲淡黄色一族的贝伦人，上到国王，公主，下到将军平民都是黄头发。



▲贝伦发色惟一的特异点，紫发的美女——布露妮娅。


艾特鲁利亚


与贝伦不同，这个国家一直以来都十分安定与和平，其内部并没有什么大的政治变化或是军事行动。而这就和这个国家地区的人性格温和、不喜好争斗有着不可分割的关系。另外还有一点，那就是该地区的文化建设以及宗教建设。之前我们曾说过，艾特鲁利亚的文化水平是十分之高的，各地区的贵族公子几乎都要来这里留学，在那里有着许多比如我们现实中名牌高等学府之类的教育机关。比起同样是大国的贝伦来，艾特鲁利亚的文化水平以及人们的思想意识都要高出许多。艾特鲁利亚是大陆宗教的核心，艾利米奴教团的总部便设立在这里，这样就使得该国内从事宗教僧侣、修女职业的人数量激增。假如有一天，在该地区宗教势力超过了政权势力，那这个国家改为“教国”也不是不可能的。不知道为什么，这可能真是制作人的“金发情结”吧，号称大陆上两个超大国的贵族们全是金黄色的头发。艾特鲁利亚的贵族几乎全是一头华贵的金发，完全符合了欧洲中世纪那些贵族们的标准，之所以这样设定也是因为艾特鲁利亚的文化水平，完全可以达到“优雅”这一境界。艾特鲁利亚的公主海蕾妮、贵妇人露依斯以及她的两个儿子就是典型的例子。西方三岛这个隶属于艾特鲁利亚的地方，该地的整体氛围就与本国相差甚远了。四处横行的山贼和狂战士，人们为了生存与劳作，不得不每天早起晚归地在矿山干活，根本没有闲工夫去考虑其他的娱乐生活。所以此地的人民身体健壮，也因为这里并不是只有艾特鲁利亚人，许多其他地区的采矿者也纷纷来此，使这里成了人群比较混杂的地区。


▲金发一门的艾特鲁利亚，图中有三人是一家子，另一位是路人甲(笑)。


利基亚


先从发色说起吧，这个地区的人们的发色是五花八门什么都有的。紫色、红色、绿色、粉色，可以说你上一次街，就好像是进了五彩缤纷的画廊似的。自然，这和利基亚地区的特性有关，它们并不是一个统一的国家，而是由几个自治领组成的联盟。各个领都有自己的法规以及文化习俗，这样人们按照领来区分，也有了许多不同的特性。比方说，他们在面对其他地区人时，称自己为“利基亚人”，在互相见面后，就称呼对方为“菲雷人”或是“奥斯迪亚人”。政体不同，各地的经济发展也不同，除了几个对外经济发达的领地外，就是作为利基亚核心的奥斯迪亚领人均经济水平较高，至于其他的一些领地内经济水平都处于一般状态。谈回人，奥斯迪亚因为临近几个大国，又是地区的中心，各种思想交流在一起，所以当地的人思想十分进步开明。而其他几个地区因为较为偏远，所以民风十分纯朴，大家都是每天本分的做好自己的事。而且就连当地的领主也都是性格温和，对权势无太大兴趣的人，比如菲雷领主。

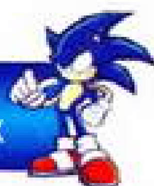

▲红加紫，似乎菲雷家很时兴这两种颜色。


▲其他各领地的利基亚人都有着不同的发色，当然也有“秃秃的山丘”。

除了以上3个地区，还有萨卡、伊利亚等这几个地区，但是因为这几个地区的人民流动性不大，且在历史上没有什么大的事件发生，所以在游戏中我们所看到的就是该地区人民原本的风貌。比如萨卡地区，大多的人民都擅骑射与使剑，穿着带有民族特色的服装。而伊利亚则是女性比例较大，且当地住民大多是蓝色或是紫色头发，这也是该地区的一大特色了。艾雷布大陆社会学讲座我们也就讲到这里了，虽然还有许多我们所不知道的，但这已是到了极限了。如果以后还能再有什么新的发现，“社会学”的课程还是会再开的。


▲萨卡人的着装十分有民族特色，一眼便能认出来。





第五章 白之光

文：NaNa.YX



被太古之光拦在门前的Shadow十分地纳闷。"……你……想怎样？如果没别的事，那么请你让开，我还得去找那只失踪的笨刺猬。"Shadow不想跟它继续纠缠下去，便伸手去开门。他万万没想到的是，那个小光球居然奋不顾身地撞进了他的手心，一股赤色的光芒迅速自他的手心溢出来。与此同时，Shadow再一次地被强制看一些影像……

"太古之光……你想指引我去哪里呢？"Sonic满脸疑惑，缓缓地跟在一个银白色的太古之光后面。

天地间不知何时变得一片暗红，一时间万物俱寂，恍惚中的Sonic所能听见的只有前方那个银色光球在颤动的声音，以及……不知从何处传来的弥漫在空气中的少女泣声。

听不清楚……好像还有一些小孩子在唱歌……不过，似乎是很悲伤的声音……

银色太古之光颤动着身子向前飞去，不时停在空中犹豫不前，而Sonic也不知道自己究竟是怎么了，只是走走停停地跟在它后面，脑中丝毫没有考虑别的事情。而此时，在银白色太古之光附近的空气仿佛凝结起来了，一个Hedgehog族的少女身影渐渐地浮现出来。

"找我过来的……是你吗？"

少女一言不发，只是背对着Sonic慢慢向前走着，她好像在轻轻地哭泣。空气中依然弥漫着那无法听清的悲哀歌声。

"你想带我去那个地方吗？"

Sonic的脚步微微一缓，好像迟疑了一下，但那只不过是零点几秒钟的事情。

"All right，既然那里需要我……Here we go！"

"Go to proceed …… that rites again……虽然我还不太明白这个仪式是什么……"赤色的光芒逐渐地消散而去，与此同时，一个小孩的声音传进了Shadow的耳畔："……那个……对不起，我哥哥他并不是故意伤害你们的……他只是不愿意失去我……我代替他向你和你弟弟——那位蓝色的哥哥道歉，对不起了！请你们原谅他……我这里有一颗很漂亮的石头，我想你也许能用得着它……希望它能帮你找回你弟弟……还有……谢谢你……""喂！等一下！谁是我弟弟啊！那只笨刺猬只是我的……"话音未落，Shadow猛地发现自己的手中好像有一个硬梆梆的东西。低头一看，一个红当当的C.E静静地躺在Shadow的手心，泛出幽暗的红光。

"呃？这个……"Shadow有点不相信自己的眼睛，双手紧紧地握了一下，一股神秘的力量自手心充斥着他的全身。随即，他身上的绿色C.E也产生出共鸣。"哼！果然是真品呢！"Shadow收好了两个C.E，大步地走出了这个可悲的屋子。

夜，还在持续着。天上的星星丝毫没有体会地上某人的心情，依旧灿烂地闪耀着。村子中央那不知是何时点燃的火把仍在"噼噼啪啪"地燃烧着，仿佛是要把一切它不喜欢的东西全烧干

净似的。后山的树海也配合着发出“沙沙沙”的声音……Shadow边走边思考着刚才发生的一切……当然，还有一些别的事情：“C.E……可以通过调整波长来把不知名空间中的同波长物体传送到我的眼前，只是……传送距离和消耗的体力成正比例……但愿……那家伙还没跑远吧？”现在的Shadow只想尽快地找回Sonic，和他一起回到原来的地方，与他再决高下。只是……他现在完全不知道Sonic的去向。

一阵沉默以后，随着Shadow一声“Chaos Control！”，一个身影伴随着绿色的光芒出现在他面前。“疼……下次决对不会让那白痴地鼠夺回Master Emerald！”当绿色的光消失的时候，一个白色蝙蝠出现在Shadow眼前。“啊！？原来是你啊～我可爱的小黑球……”“Chaos Control！”随着白色蝙蝠和绿光的消失，Shadow虚脱地趴在了地上，暗暗地自责道：“可恶……早知道就不随便尝试这种技能了……差点贞洁不保……”（某蝙蝠女道：最后那句话是什么意思啊？）

稍作休息以后，Shadow稍稍振作精神，重新站了起来再次进入沉思：“嗯……看来，现在只能慢的方法去找Sonic了……可是……他会到哪里去呢？”毫无思绪的Shadow微微地抬起头，无助地望着闪耀的星空，不禁又想起了以前的事情……和Maria在一起的时候，常常去一些有趣的地方玩捉迷藏。那是多美好的回忆啊！那时候，为了不让她找到自己，往往躲到该地区中最大的建筑物里去。不过每次都是因为自己憋不住而暴露出藏身地，最后总是被Maria找到……“难道说……那家伙在跟我玩捉迷藏？”Shadow转身环视了一周以后，把目光定在了整个小岛中最大的人工建筑物——蛇头神殿上。“哼！真是个只会给别人惹麻烦的家伙！”Shadow如是说道。但是谁也没有发觉，他的嘴角微微地向上抬起了。

不知什么时候，蛇头的嘴巴已经张开了，露出了藏在它里面那漆黑的通道。仿佛是在等待猎物进入似的，一动不动的等待着Shadow的进入。Shadow握紧了手中的绿色C.E，不慌不忙地大步走进了蛇的嘴巴，朝着那无止境的漆黑悠悠前进，直到他身上那庄严的暗黑与通道的漆黑融为一体的时候，那狡猾的巨蛇悄悄地把它那神秘的嘴巴缓缓地合上了……

经过一段伸手不见五指的漆黑通道以后，一个巨大的迷宫出现在Shadow的面前，那种神秘与诡异的感觉比起外头那颓废村庄中的寂静毫不逊色，甚至……更为的强烈。“唔……这里……怎么到处都是水啊……那旱鸭子没有掉进水里吧？”Shadow有点儿担心地猜测道。“唉！没办法，谁叫我们是出了名忌水的Hedgehog呢？还好，要是有个什么万一，不小心掉进水里我还能用Chaos Control回到岸上……”虽然有点还怕，但Shadow还是决定要到更里面去寻找Sonic。

迷宫的墙壁到处都有华丽的壁画，通过壁画Shadow了解到一些关于这个村子的事情。

这个村子没有村长，担任“水灵祭师”的帕瓦是仅次于族长，最具有权势的Echidna。Echidna族族长则是掌管整个小岛的首领。

这个小岛之所以存在，很可能是因为这里本来就拥有很多具有神秘力量的晶石，又或许是因为这里有着传说中的水之神。

这个村子里好像会举行一种和水之神有关的“水灵祭”，但这种仪式需要大量的活祭品。基本祭品都是战俘、叛族之徒等死刑犯，但是每逢旱季，他们就会到Hedgehog一族的领土中捕捉该族的双生少年少女作为活祭品。

村民们的生活很朴素，全靠农作来维生，所以他们十分地尊敬为他们带来生命之源水之神。因此，每年的旱季都会由Echidna战士活捉回来的Hedgehog双子举行“水灵祭”。

沿着弯曲得乱七八糟像肠子一样的滑水道Shadow被“滑”进了一个更为宽广的房间，当然，这里的水也更深了。堪称“究极”的Shadow面对着自己的要害，还是忍不住“咕噜！”一声，吞了一口苦水。

“现在不是乱想东西的时候，我感觉到，那家伙就在这里的最深处！我得赶快找到他，然后离开这个恶心的地方！”Shadow安慰了自己一下，抖掉身上的水，向着迷宫的最深处进发了。



第五章 完

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY



浅析"《西林》系列"怪物名的翻译

每个游戏的诞生都会随之产生不少原创词汇——包括游戏地名、人名、怪物名、道具名、游戏系统相关名称等等，不玩游戏的日本人基本搞不清楚这些词的具体含义，日本的各大辞典也不会收录此类游戏原创词（有广泛影响的可能会收录，例如马里奥、皮卡丘等等），如果以后有文化出版机构专门出一本游戏用语辞典倒是可以填补这个空白——不过可能性很低，而且游戏文化似乎还未发展到此种境界。所以玩家们接触一个新游戏除了要熟悉系统之外，还要掌握游戏所使用到的专用词汇，尤其是"《不可思议迷宫》系列"这类游戏更是需要尽快掌握专业词汇才能融入游戏中。游戏制作人都在尽量避免雷同，以做出他人没有的东西为荣，所以这些原创词汇五花八门、千奇百怪的都有，几乎每开发一个游戏就要留下大量的专用词汇。剧情文本、游戏地名、人名这些基本的东西，只要有较高的日语水平，以符合中文的阅读习惯完美译出原作的意思完全不成问题。而对于一些完全原创性质的怪物名、道具名或者游戏系统相关名称，就要结合游戏的实际情况来翻译才能达到最佳的效果，这就需要翻译者对游戏有较深的了解。自古以来的翻译三原则就是"信、达、雅"，下面笔者就以自身的"三脚猫"日语水平，尝试为大家讲解一下"《西林》系列"怪物名的翻译，对于有意汉化《西林》作品的汉化者应该会有点帮助。

Chunsoft的游戏制作人在构思怪物名时可谓绞尽脑汁，为了确定一个怪物的名字，还以内部投票的方式来进行筛选，翻译者在翻译的时候当然也需要绞尽脑汁以最大限度再现原作的神韵。《西林》作品的怪物名大致可分为以下几类：

1.由英文词演变而成



Chunsoft的吉祥物、《西林》作品的象征怪物マムル，就是由"Mammal"这个英文词演变而来，意思为"哺乳动物"。直接采用这个译名似乎不能给人留下深刻印象，一般采用音译效果最好。所以マムル就翻译成"玛姆尔"，不过由于国内的玩家已经习惯性地音译成"玛姆鲁"，本着先入为主的态度，采用玛姆鲁这个译名也不能算是错的（ル可以译成"尔"或者"鲁"）。

会喷火远程攻击的怪物ドラゴン，相信大家都知道是Dragon演变来的，意思就是"龙"，个人觉得单独一个字读起来似乎少了点韵味，所以加上怪物的特技意译成了"火龙"。此系怪物ＬＶ２的名字是スカイドラゴン（Ｓｋｙ dragon)，直译就是"天空龙"了。LV3的名字为アークドラゴン（Archdragon)，arch这个前缀意思为"首、第一"，整个词直译的话很不雅，所以联系怪物的强大实力，意译为"帝王龙"，与该怪物在深层迷宫里的帝王风范非常吻合，而且帝王本身也包含了"首、第一"的意思。



能够进行N格远程攻击的アイアンヘッド(Ironhead)，直译就是"铁头"，LV2的名字为チェインヘッド（Chainhead）直译为"枷锁铁头"，LV3的名字ギガヘッド（Gigahead)，Giga这个前缀意思为"10亿"，这里的引申义是"威力惊人"，那么整个词可以意译为"巨型铁头"。

2.由日文词稍作变换而成

例如《西林GB2》里行动缓慢，成为其他怪物首选攻击目标的弱小怪物タベラレルー，整个词其实就是"食べられる"，意思为"被吃"。攻击它的怪物都可以称为掠食者，那么タベラレルー就可以意译为"猎物"。

3.本身所表达的意思比较直观明确

此类怪物名一般采用直译就可以了，并不需要花费很大的精力。

一种情况是全由日文固有词构成，例如《西林GB2》的独有怪物"あくまだんしゃく→あくまこうしゃく→あくまぼうくん"直译就是"恶魔男爵→恶魔侯爵→恶魔暴君"。再如"きりせんにん→みのせんにん→かすみせんにん"直译就是"雾仙人→蓑仙人→霞仙人"。

另一种构词方式为一半英文演变词一半日文固有词。例如《西林外传》里的"わらうポリゴン→まわるポリゴン→おどるポリゴン→うたうポリゴン"，构词方式是前半部分使用日文动词的连用形，后半部分加上英文演变词Polygon，那么直译就是"嘲笑多边形→回转多边形→跳舞多边形→咏唱多边形"。

4.比较抽象而且没有准确的意思

此类怪物名一般采用意译或音译。至于何种情况采用意译，何种情况采用音译，基本上没有明确的限定。基本原则就是——能够意译的尽量意译。由于是对原怪物名的重新创作，因此很考验翻译者的功力和创造力。

例如デブータ这个怪物，デブ意思为"胖子"，后边拖长一拍音节再加上"タ"，用以描述怪物的体形很大。此系怪物LV2的名字是デブーチョ、LV3是デブートン，游戏制作人通过"タ→チョ→トン"这样的词尾变换用以表示怪物变得越来越强大。个人认为适当结合怪物的形态和特技才能得到最佳的意译效果。由于此系列怪物是猪形态，特技为远距离投石攻击，所以最佳译名就是"投石猪→投石肥猪→投石巨猪"。这样一来既通过细微的文字变化概括了怪物实力的提升，又形象表达了怪物的形态和特技，同时又没有脱离"デブ"这个主要构词的含义，可谓超达意的翻译。(^_^)

再如パコレプキン，其形态为南瓜形的鬼头加上披风，属于幽灵系怪物。此系别的怪物是根据万圣节的鬼脸南瓜灯而设定的，万圣节的风俗是把南瓜的外壳挖出眼睛、鼻子、嘴的形状成为鬼脸的样子，南瓜内部挖空，里面点上蜡烛，小孩们就提着这种南瓜灯挨家讨糖吃。此系怪物LV2的名字是"パコレプキーナ"、LV3是"パコレプキング"，个人意译为"幽灵南瓜头→怨灵南瓜头→恶灵南瓜王"，从"幽灵→怨灵→恶灵"这样的变化直观描述了怪物实力的提升，同时表明了怪物的所属系别，而"王"则是直译出"キング"的意思。

全系列作品都有登场的怪物シューベル，特技是摇铃铛召唤同伴协助战斗。其实这个系别的怪物名都是根据著名作曲家的名字再加上铃铛进行变化的，シューベル＝シューベルト(Schubert/舒伯特)＋ベル(bell)，メンベルス＝メンデルスゾーン(Mendelssohn/门德尔松)＋ベル，ベルトーベン＝ベートーヴェン(Beethoven/贝多芬)＋ベル。怪物的西洋发式和蝴蝶结也正好与作曲家的形象吻合，或许此系列怪物也象征着为西林作品谱曲的作曲家杉山浩一先生哦。虽然构词上都含有作曲家，不过若是直译为"舒伯特之铃"之类的形式会显得突兀和不雅，音译的话又不能体现出怪物的个性。所以根据怪物的特征和特技，个人意译为"铃铛召唤怪→铃铛召唤师→铃铛召唤神"，效果还不错吧？

再举个例子，《西林GB2》的独有怪物ダギャン，乍一看似乎音译也没问题啊，不过联系LV2的名字ダギャダギャン和LV3的名字ダギャギャギャギャン，就发现游戏制作人是通过怪物攻击的节奏和音效来变化怪物名的，后两个如果音译会使得整个名字累赘重复，读起来也不顺口。所以笔者联系怪物的形态意译成"双尾蝎怪→双尾巨蝎→双尾魔蝎王"，是不是别有一番风味呢？

上面所说的怪物名只是《西林》作品里的冰山一角，如果各位有兴趣的话可以自己研究一下各怪物的最佳译名，实际上，进行怪物名和道具名的翻译研究也未尝不是一种有趣且有深度的研究呢。









文 时光漫步

《银河战士》同人游戏

Metroid Prime 2D

这是一群英国玩家自制的《银河战士》游戏——《Metroid Prime 2D》(以下简称"MP2D")。



大家都知道，《银河战士Prime》是NGC上的三维主观射击游戏，而这个自制游戏顾名思义则是将《银河战士Prime》改为用2D来表现，起因是一位英国《银河战士》的狂热爱好者Kellan Stover在享受《Prime》之余的突发奇想，于是纠集了一群各有专攻的同好开始了这个工程。其实这种3D转2D的尝试以前就有游戏爱好者实践过，就是《Zelda Ocrania of Time 2D》，其原型是 N64上的神作《塞尔达传说 时之笛》，而《MP2D》也从他们那里得到了帮助，两者似乎用的是同一个引擎。

由于制作游戏是一个十分浩大的工程(建模、地图设计、敌人AI等等)，虽然小组的每个人都干劲十足，但《Metroid Prime 2D》进展得不是很快，目前仅有几个初步的测试版本放出来，正式的试玩版还没有。虽然测试版只有一个小小的窗口和简单的几何框空间，但游戏的基本要素都已经具备了，萨姆斯可以完成《银河战士Prime》中的各种动作，包括变形球、跳跃、开枪、切换武器，而且还有比较华丽的残像效果。



以下是几张网站上公布的开发图片，看起来相当不错，很令人期待，不过要真正完成可能还要等很长很长的时间，感兴趣的玩家可以多关注他们的网站http://www.mp2d.co.uk。

Super Metroid [Justin Bailey]



第二个要介绍的游戏说HACK也许会更恰当一些。这是一个超任《超级银河战士》的HACK版，作者不详，游戏中的萨姆斯形象由全身冰冷的机械战警被HACK成了性感装扮的不知火舞。

还是看看实际效果的图片吧，的确修改得很完美，惹火装束的萨姆斯动作十分自然；而且不仅是游戏画面，连状态画面和通关后的结局也发生了变化，相信这个HACK版本对大多数玩家来说肯定有很大的吸引力，终于可以让萨姆斯以完全的女儿身来开始冒险了。



顺便在这里谈谈"《银河战士》系列"中最出名的密码Justin Bailey吧，俗称"脱衣密码"(汗)，这也许是游戏史上最著名的一个秘技了：在FC版的《银河战士》中，输入这个密码接关，那么萨姆斯就会以不穿战斗服、导弹生命全满的状态开始游戏。Justin Bailey，这个拥有如此魔力的词究竟是什么意思？自从它被发现以来就围绕着无数的猜测，有人说这是开发组中一个程序员的名字，也有人说"Bailey"是英文中泳装的俚语，密码的意思是Just in Bailey。然而，出乎大多数人意料的是，这个意味深远的密码完全是一个巧合。《银河战士》自身有一个接关密码生成算法，可以生成任意多个有一定词汇含义的接关密码，Justin Bailey只不过是一个恰好在早期被发现的密码，而由于它的"性能"又相当好，所以才被广泛流传。

Metroid形态学研究

文 挥着翅膀的蜀熱

Metroid 刚刚从卵中孵化出的Metroid的幼体形态，拥有宛如水母半透明柔软的躯体，可在空气中随意漂浮，与《勇者斗恶龙》中的可爱的史莱姆好像很相似。然而，它看似柔弱的外表下隐藏着可怕的实力，躯体下方四只牙齿可捕获任何生物，吸尽其生命能量(机理不明)。



Alpha Metroid 幼体Metroid第一次化蛹蜕皮后成长的形态，呈现甲壳类生物的姿态，在半透明的躯体上长出了小小的角和足(我觉得很像虫子状的沙鲁)，仍然可以漂浮在空中，攻击力有增强，但进化的同时丧失了幼虫时期吸收生命能量的能力。



Gamma Metroid Alpha Metroid的进一步成长形态，体形变大，角、足、喙比Alpha形态时有明显增大，外貌变得凶残，机动性、攻击力也随之提升。



Zeta Metroid Metroid第二次化蛹蜕皮后成长的形态，原有的四肢开始分化为手与足，尾开始出现，头部初步成形，出现拥有利齿的嘴。由爬行转变为可直立行走，但还是不完全形态。



Omega Metroid Metroid的完全成长体，体形巨大，身体的各部分均发育完全，骨骼强健，攻击力极高，性凶残。幼虫时期的半透明躯体基本被包裹在胸前的重重装甲下，是其惟一弱点。《银河战士 融合》的最终BOSS就是它，相信大家都很熟悉了。

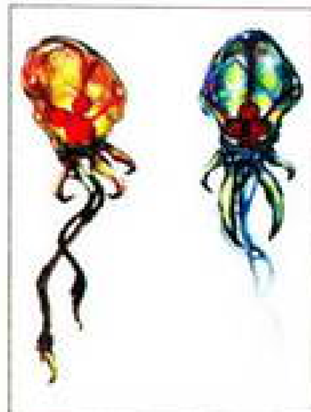


Queen Metroid 女王Metroid，全部Metroid群体(或者说全宇宙)中仅有一只，类似于蚁群中蚁后、蜂群中蜂后的地位，是惟一可产卵繁殖的Metroid。体形尤在Omega Metroid之上，攻击力与防御力也均达到顶点，会使用多种攻击方式。当然，其弱点仍然是是腹部。



Metroid’ 这是宇宙海盗利用Beta射线照射使Metroid分裂繁殖的失败产品，Metroid的不完全复制体，原因是Beta射线未做精细的调整。外表看来与普通Metroid无差别，但躯体内仅有一个核，虽然也有吸收生命能量的能力，但比真正的Metroid要弱很多，而且其防御力也较低。该品种的Metroid仅在《超级银河战士》的MARIDIA区域出现。





Hunter Metroid：猎手Metroid，是在行星Tallon IV上受Phazon矿石影响而发生变异的Metroid新品种(由于Phazon矿石的影响，Tallon IV上的Metroid走上了与SR388上的Metroid完全不同的进化道路)，身体下方长出若干长长的触手(也许是舌头？)，可以在很远的距离之外捕获猎物吸取能量，因此得名。

Depart Metroid 分离Metroid，是行星Tallon IV上另一种受Phazon矿石影响而发生变异的Metroid新品种，外形与普通Metroid区别不大，但十分不稳定，受到攻击后会分裂成两个拥有稳定属性(炎、冷、电、无)的新Metroid。



Metroid Prime 它是在Tallon IV内部陨石冲击中心受高浓度Phazon矿石影响而发生变异的Metroid，进化出了类似人类的大脑和眼睛，拥有一定的智能，并且可以任意变化自己的存在方式。但它在进化途中也不可避免地产生了弱点，对Phazon能量枪抵抗力弱，最终导致了它倒在萨姆斯的枪下。



编 雷伊




逆转剧场






VOL.16




文 ransoma

"《逆转裁判》系列"中的刑诉制度面面观（下）

（接上辑）除了这些特点，还有一些值得一提的地方：

1.一罪不二审原则。想必玩过《逆转3》的玩家（尤其是汉化版），对于其具体内容都有了一个大致的了解吧。一罪不二审，也称一事不再理，主要是英美法系所采取的诉讼原则，即对被告人的同一行为，一旦作出有罪或是无罪的确定判决，就产生了既判力，不得再次对同一行为予以审判或是处罚。该原则的提出，源于《公民权利和政治权利国际公约》第14条第7款的规定，既是保证法官的司法严肃性、权威性和稳定性，又是保证被告人免受双重危险的权利。3代中"怪人☆假面MASK"一案中，它庭对于星威岳哀牙的审判是以盗窃罪的罪名进行的。而成步堂所提出的罪名则是故意杀人罪，二者在性质上并非同一性质，不构成同一罪名，所以一罪不二审原则对于星威岳哀牙并非完全适用。这也许是设计人员的一个小小的失误。



2.三日庭审制。《逆转》的世界中，案件拖延最长的恐怕也就是1代中的最后一话，关于御剑故意杀人罪的指控，审理了三天，甚至审到了后半夜才结束。而在其它的某个案子中，大胡子爷爷曾经说过案件的审理不可以拖延超过一定期限（大致意思如此，具体哪个案子和原话，笔者记不清楚了），这也解释了为什么《逆转》中出现的案件审理都是没有超过3日的，尤其是关于DL6号事件的审理，则是宁可审到后半夜，也不会暂时休庭改日再审。这个制度源自于《公民权利和政治权利国际公约》第14条第3款第3项的规定，是为了保证被告人的人权，而使其享有免受不合理拖延的权利。

3.关于日本的死刑执行。在《逆转3》的第四话，被告人是越狱的死刑犯尾并田，其死刑生效的判决是在5年前进行的，而犯人本身在5年后的执行前越狱；第五话中关于美柳千奈美的情况也是类似，即死刑生效的判决是于前几年进行，尔后执行日期有一定的延缓。在这里笔者要给大家大致讲一下。在日本的死刑方式为绞刑，最高裁判所对适用死刑的基准作了严格的限制。死刑判决确定之后也并非就要立即执行，而是还有六个月的期限；如果在此期限内提出再审或者恩赦的请求，则该程序经过的期间不计入六个月期限内。另外，法律还规定，死刑必须由法务大臣签署执行命令后才能执行，这也是从程序上避免误用死刑的一个重要措施。此外，死刑的处决有一定的时间段，某个犯人被处决的时间一般都是在某一年的该时间段里。死刑犯处决时间的确定往往是在执行前的几分钟，而其亲属也往往是在死刑执行后才得到通知。所以会出现《逆转3》最后两话出现的非立即执行的延缓情况。相对的，我国只采取两种方式——即执行和死刑缓期两年执行。若是尾并田和美柳千奈美放到我国来受审，前者估计还能活下去，而后者肯定立即执行，也就不会出现千寻为尾并田辩护的情况了。

尽管"《逆转》系列"存在着各种各样的虚构和夸张，但是其在法律知识上所具有的真实性是不容被忽视的。关于《逆转》世界中刑诉制度的相关内容大致如此，笔者作为学法律的一个学生，对于"《逆转》系列"也是爱不释手，尤其是该系列对于自己专业知识的促进更是有好处，可谓是学与玩的真正结合。本人才疏学浅，还希望大家为本文提出意见和批评。

“《逆转裁判》系列”年表

文 全能的调停者

大家都知道，GBA上的三款“《逆转裁判》系列”作品在时间轴和世界观上都是共通的。由于倒叙等关系，一些事件发生的时间顺序在作品中表现得比较模糊。这里给出一份“《逆转裁判》系列”的年表，希望大家能够对这个系列有一个更加清晰而全面的认识。

时间	事件
1986年	系锯圭介出生
1989年	绫里千寻出生
1992年	成步堂龙一、御剑怜侍出生
1993年	矢张政志、美柳千奈美、叶樱院菖浦出生
1999年	绫里真宵、狩魔冥出生
2001年	御剑怜侍的餐费被盗，成步堂龙一成为怀疑对象，当时两人都只有9岁。 同年12月28日，DL6号事件发生，御剑信死亡，享年35岁。
2007年	尾井田美散诱拐杀人事件发生，14岁的美柳千奈美失踪。
2009年	绫里春美出生
2010年	成步堂龙一进入私立勇盟大学艺术部，当时19岁，尚未立志成为律师。
2011年	美柳千奈美进入私立勇盟大学文学部，当时19岁。
2012年	为了避免本家与分家之争，当时23岁的绫里千寻成为了辩护律师。 当时20岁御剑怜侍和年仅13岁的狩魔冥双双成为检察官。 同年2月16日，绫里千寻第一次登上法庭，尾井田美散死亡 （《逆转3》第4话“开始的逆转”） 同年8月27日，神乃木庄龙被人下毒，成步堂龙一邂逅美柳千奈美。
2013年	4月11日，绫里千寻再度登上法庭，美柳千奈美被判死刑。 （《逆转3》第1话“回忆的逆转”）
2016年	8月3日，成步堂龙一作为辩护律师第一次登上法庭。 （《逆转1》第1话“最初的逆转”） 9月5日～9日，绫里千寻被小中大杀害。（《逆转1》第2话“逆转姐妹”） 10月16日～19日，衣袋武志被杀害，大将军饰演者荷星三郎成为犯罪嫌疑人。 （《逆转1》第3话“逆转大将军”） 12月25日～28日，检察官御剑怜侍成为犯罪嫌疑人。 （《逆转1》第4话“逆转，然后再见”）
2017年	年初时御剑怜侍神秘失踪。（《逆转裁判 新生的逆转》第5话） 原本已经“死亡”的神乃木庄龙奇迹般地复活。 6月19日～22日，仓院之里发生灵媒杀人事件，真宵再次成为犯罪嫌疑人。 （《逆转2》第2话“再会，然后逆转”） 9月8日，“不幸的女神”须须木真子成为犯罪嫌疑人。 （《逆转2》第1话“失去的逆转”） 12月28日～30日，马戏团杀人事件。（《逆转2》第3话“逆转马戏团”）
2018年	3月20日～23日，绫里真宵惨遭绑架。（《逆转2》第4话“再会，逆转”） 9月11日～13日，仓院之里的秘宝“仓院之罐”被盗。 （《逆转3》第2话“被盗走的逆转”）
2019年	1月6日～8日，假冒成步堂出现，须须木真子再次成为犯罪嫌疑人。 （《逆转3》第3话“逆转菜单”） 2月6日～9日，绫里舞子死亡，千奈美和菖浦生世判明。 （《逆转3》第5话“华丽大逆转”）

大家来做 掌门人SP

天气越来越热了，不过躲在空调屋里还是对外界感受不大，最近的读者来信中，很多都提到高考和中考——大家都是从那个年龄过来的，自然非常了解各位的心情，太实质的帮助没有，全体小编就在这里祝所有的学子们华丽地打败高考、中考这两大BOSS！

To《掌机王》：不知不觉，你已经陪我度过了高二的上半学期，我发现你已经成了我学习生活中不可缺少的一部分。你带给我游戏的快乐，让我了解最新的掌游资讯，让我能找到我梦想中的掌机（NDS正待买）。在你的组成中，我最关心的就是“掌门人SP”了，因为我也有参加呀！可是我寄来的几次信就好象是掉进了几万光年的深渊中，永远也没有回声，即使是光速也要好几万年吧！不过我还会一如既往地支持你的！

PS：我听说过港台版的NDS，但不知道系统是中文还是日文，希望马修能回答。

江苏 顾亚风

首先谢谢你对杂志及“掌门人SP”的支持。读者的每封信我们都很认真地读过，你们的支持和意见就是小编们的原动力啊。关于港台版的NDS，目前的系统还都是日文的。

那天，我陪一好友去买SP，遇见了一个暴汗的老板，事情是这样的，好友在试SP时，我问了一下老板：“老板，你们这儿有NDS吗？”老板摇了摇头。我就纳闷，便又问：“为什么不卖？”老板说：“看你在我这买SP，就告诉你吧，NDS现在没有翻新，所以我们不卖！”（好友：“什么……你……只卖翻新？晕……）

南京 蒋弘毅

我也汗一个。虽然这年头JS横行，可像这样公然砸自己招牌的还真是头一个见。不管这是不是老板在发挥自己的幽默专长，消费者遇到这种情况当然就该立刻抽身走人吧。

众小编你们好，我是《掌机王SP》的忠实读者，从《掌机王》转型为《掌机王SP》后感觉非常不错，新增了很多新的版面，本人最喜欢的就是那个《牧场生活》（当然其他的也都不错），但新版面中我认为《口袋妖怪广播台》似乎对游戏并无特别帮助，其中介绍的都是周边一类，能否也像《牧场》那样或加入一些与游戏贴切的内容（如介绍一下遗传，特殊道具取得方法，游戏中的细节等）。

上海 陆雪峰

其实，从《掌机王》一直到《掌机王SP》，一直都有专门针对《口袋妖怪》进行研究的文章《口袋妖怪详尽分析》，详细地介绍了对战中精灵们的遗传、配招及战术等。



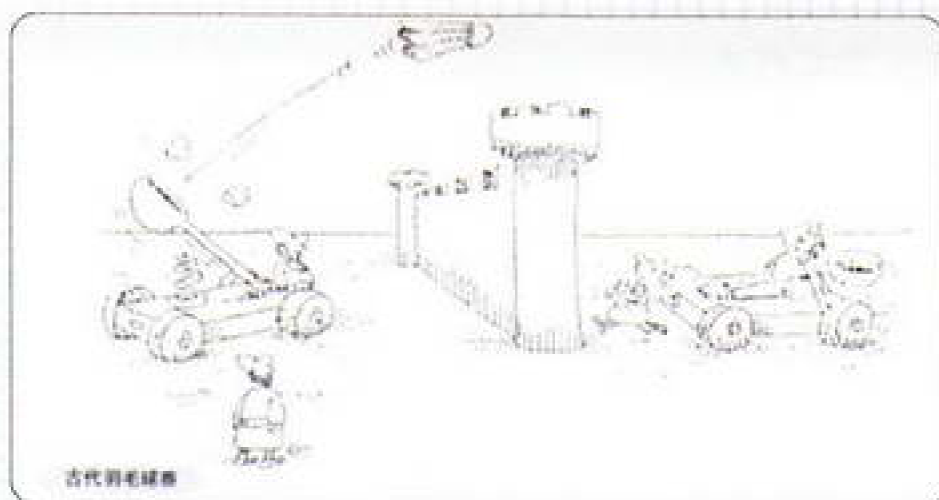
▲唉呀！又飞得急了……

这期《掌机王SP》赠送的多功能卡带收藏盒很有创意，我家的小“天天”十分喜欢它，常常在里面玩。（备注：小“天天”乃卡娃伊小白鼠一只。）

重庆 王东

建议王东玩友在收藏盒上帖这么一个标签：《口袋妖怪 天天》。这可是货真价实的”独占软件“呢……看来这个小“天天”对游戏还真是情有独钟。

我的购机经历：两年前，当我用颤抖的双手捧着热乎乎的二百多元钱买下GB黑白机时，我是多么激动啊！可是没想到来到班里发现有个娃傀的同学正在炫耀他的GBC，抢光了我的风头。于是我在几星期后又买了一台紫色的GBC，可没想到那娃傀的又买了一只白色的GBA，再一次我被他“秒杀”了。后来我砸锅卖铁买来了GBA后又发现一个娃般的小子买了SP！（火，恼，怒。）当掉了GBC、GBA又去买来了SP。我的买机经历中全靠那些“催化剂”才有了我现在的掌机生涯。



▲古代的羽毛球赛。

浙江 李浙栋

你的两段文字都够叫人喷饭的。游戏毕竟还是自己玩得开心最重要，攀比实在是件劳民伤财的事情。当然SP确实是性价比非常高的掌机，在此祝愿你以及每位读者打机开心。

我是一个初三的学生，距离中考这个Final Boss越来越近了，心里真是十分紧张，并且为了考好中考，我自愿把SP寄存给哥哥两个月。但是我同时也十分期待中考，因为老爸说只要考上重点就给我买NDS or PSP，一个月一张正版！真希望中考能像游戏学习：不满意，四键复位重新开始！！

贵阳 文志鹏

学生这个职业的主要练级以及将来的转职，还真都得靠学习。现在要打中考这个大BOSS了，这可是对广大玩友自控力的一个严格考验，希望所有要面临考试大BOSS的同学们都能合理安排好休息和练级时间，经历风雨，方见彩虹！最后马修还是要感叹一下，文志鹏同学的老爸还真是热血啊！

我是第一次给你们写信，感觉好激动哦，我是一名高三学生，时间对我来说就等于一切，所以游戏就没怎么玩，不过《掌机王》是必买必看的。有人说我们这些玩游戏的都是单细胞……可他们又怎么知道我们这些游戏人在游戏中找到的那种快乐和激动呢。^_^

我觉得你们好辛苦哦，才过了年又得回编辑部没日没夜的工作。所以大家要多注意身体哦，在我们大家心中，你们的存在是神圣的。在此向你们致敬。

成都 樊浩

环顾编辑部的其余众编，再照下镜子，赫然发现大家的外貌年龄都比实际年龄小不少，看来游戏还真有保持青春的神奇功效呢。这应该就是我们所谓的“单细胞”吧。马修并不觉得这有什么不妥，相信这也会是我们以后最珍贵也最庆幸的回忆之一。

《掌机王》工作室的叔叔阿姨们们：你们还记得我吗？我是你们的《掌机王》FAN啊！我现在已经六年级了，马上要考试，我父母非常不同意我玩GBA SP，但我不知道为什么？我就是特别喜欢游戏。“想着你，爱着你，就像老鼠爱大米。”我对游戏的喜爱就可以用这句歌词来形容。

贵阳 陈鉴

被称呼为叔叔可还真是不习惯啊，呵呵……玩家的成长史几乎都是与父母老师的约束管教分不开的，但父母的唠叨正是父母对你爱的一种体现。现在你可能还体会不到，但随着你的不断成长，你总有一天会明白父母的良苦用心的。其实马修相信你的父母不是不让你玩，而是担心你而且因为玩游戏耽误学习。只要陈鉴小朋友能好好学习让父母放心的话，你的父母也一定会理解你对游戏的喜爱之情的。

我刚刚开始玩掌机，很多名词都不懂，所以我建议《掌机王》再增加一个栏目，向新玩家们解释一些掌机方面的专业名词。可以把每页下方的空间利用起来。相信这也是我这样的“菜鸟”们的一大心愿吧！

杭州 倪高伟

世界上每增加一位掌机玩家，我们就多了一个朋友，就多了一份可以分享的快乐。倪高伟同学的来信很有建设性，我们会认真考虑。

本人是一个高三学生，虽然比较喜欢打游戏，但还谈不上酷爱，因为本人连一台游戏机都没有（见笑了），而现在又是一个极其紧张的时期，想玩游戏还是比较困难的。

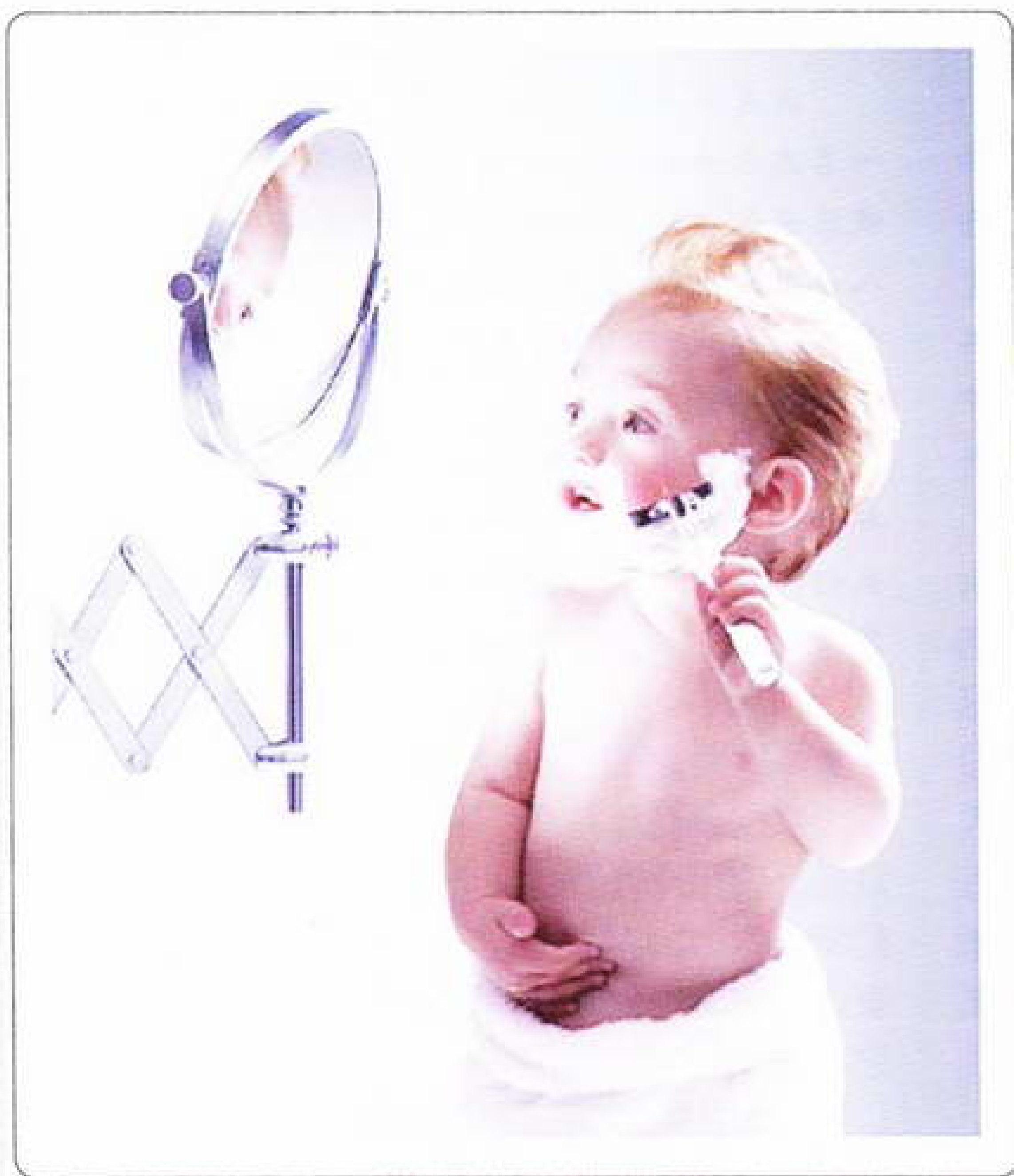
游戏的世界，是一个令人向往的世界，既能养活自己，又能沉浸在游戏中，实在是一份不错的工作。这是我对您工作的一点评价。

浙江 陈荣

高三这样的特殊时期对广大即将面临高考的玩友们来说实在是一段“黑暗”的日子，但马修相信这也只是黎明前的黑暗而已。经历过高考洗礼的玩家们再度拿起心爱的掌机时，那种心情也是一种很宝贵的体验呢。

其实不管哪一种工作，要想做好它都需要坚持不懈地付出，《掌机王》的编辑们也是一样的。为了制作攻略而挑灯夜战也是家常便饭，不过只要我们的工作能够为读者们带来快乐，能够让玩家们更深入地体会到游戏的魅力，那我们再苦、再累也是值得的。

再祝所有即将面临高考的玩家们都能取得理想的成绩！



▲男人的麻烦其实也不少，就说这胡子，三天不刮就有MM喊我大叔……

各小编：我特别喜欢“交流空间”这个栏目，能令我交到不少“游友”。要知道，在我们这个小县城，要找几个志同道合的玩家可是很难的。我身边的同学大都喜欢玩电脑游戏，即使是玩模拟器的也很少，更别说是真正拥有掌机的玩家了。

福建 黄江言

为各位掌机玩家提供一个互相认识的机会就是我们开办这个栏目的初衷。一份快乐两人分享便成了双份的快乐，马修在这里也祝愿全国的玩友们都能找到能与自己一同分享游戏快乐的朋友。试着对你身边的朋友介绍你最喜欢的游戏吧，说不定在和你一起玩游戏的过程中，他们也会为掌机的魅力而着魔的哦。

前几天把PSP卖给了一个同学，他主动要买的，不是我“忽悠”他的，我2850买进的，他3000块买走并拿了一款游戏，并且看起来他很高兴，我当时就很纳闷。过了几天，他说PSP已卖给一个老乡了，3300块。我……原来他“忽悠”那不懂行的老乡：超大彩屏MP3，可上网，看电影，可升级容量……我问他为什么多给我150元，他说：“你的货嘛，我不能做那么不讲义气的事，有福大家享！做人要厚道！”我心想：“你这也叫厚道？”从此，再未与之有过任何交流！

南京 戴军

看到你的文字后，大家都经过了一番沉默，只希望广大普通玩家不要步入JS的行列中去。

老妈在过年时给我买了一台SP，虽然SP已经过时了，但老妈的这一举动深深感动了我，因此偶要做出神一般的RPG和ACT（偶是学计算机的），到时小编可要玩一下哟（当然要等个七、八年吧）。

南昌 李鑫

能有一个支持、理解自己的老妈真是幸福。认真对待自己的学习就是对她最直接的回报！当然了，我们也等着你制作的游戏哦。

《掌机王SP》征稿启事

向读者征稿以来，小编们收到了不少读者们投来的稿件，发现不少玩友大有潜力，欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　或发Email至pgking@263.net



▲很"姐御"的克劳德。

《掌机王》邮购信息

目前编辑部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第2辑、《掌机王SP》第4辑、《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第11辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑和下一辑的《掌机王SP》，定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家务必写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931－4867606

继续期待大家的意见和建议

新年已过，小编们也力求在2004年的基础上更上一层楼，而《掌机王》和《掌机王SP》的成长，是离不开各位读者们的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足之处以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net

问题地带



《掌机王SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明“问题地带”字样。本辑的攻略特别多，如果你正在玩这些游戏的话，对你们一定有很大的帮助。

请教一个问题，《塞尔达传说 神奇的小人帽》在“风之遗迹”那里如何通过阿莫斯雕像。我不知道如何“通过开关开启它”，始终在那一动不动的。试了好久，实在没办法了，请求你的支援……

NOOWA

这作《塞尔达传说》的解迷依然难倒了很多人啊。这里要利用树桩变小后进入它体内，然后启动开关它便会动了。



我是一名热衷于“《洛克人ZERO》系列”的人，通关了多次后还有一些疑惑。我想问一下：《洛克人ZRO3》最后打的那个洛克人的绝招是否可以获得，怎样获得？E罐一共有几个？

莫剑锋



那些技能是BOSS的招数，我们的主角是获得不了的。E罐一共只能得到有两个，而在究极模式下一开始会给你两个E罐，加起来就是四个了。

在《机动战士高达seed Destiny》中，与Very Hard的电脑CPU对决时，每当我将CPU堵在死角里攻击时，CPU总会使出一招“闪身”（从死角里快速移动到我身后）。我很想知道这招到底需要在什么时机按什么键才会使出啊？请务必回答，我快被电脑气疯了！

严鑫

这个闪身是对战常用的技巧之一。首先按方向后防御对方攻击，在防御住的瞬间时候按R键便可以使出这个闪身了。想办法去把电脑气疯吧。

我一直不解的就是用PSP听MP3的时候是直接从电脑上下到记忆短棒里吗？是直接USB线啊？还是买读卡器啊？还有从电脑下图片到PSP了还要什么处理啊！为了能更好的发挥出PSP的性能，这两天我把最近的《掌机王SP》都快翻烂了。

忘忧の斌

购买一根10元的迷你USB线，接在PSP和电脑的USB端口上，然后在PSP内选择：USB LINK就可以进行数据传输了（拷贝到记忆棒上）。MP3复制到PSP目录下的MUSIC文件夹，而图片（JPG格式）则拷贝到PSP目录下的PHOTO文件夹下。之后断开连接就能在相应选项下听音乐和看图片了。

请问在《超级机器人大战 原创世纪2》中如何让《机站A》的主角アクセル加入？

管志敏

很遗憾，游戏中并不能使这个角色加入。

《洛克人EXE5》的所有SP级BOSS能否像《EXE4》那样秒杀，因为我看了第12辑《掌机王sp》的攻略说能在30秒内秒杀，但我打了好久才能这样干掉3个BOSS，如果能秒杀，能否在《口袋光环》中演示？

邓伟德

《EXE5》的战斗评价最高就是无伤情况下将敌人秒杀，所以对于BOSS应该也不例外。世上无难事，只怕有心人。关于演示，如果有达人愿意投稿的话我们一定会放出的。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第14辑大奖揭晓 58名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机



广西桂林市 姜炳星

二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS



广西陆川县	黎李桃
浙江杭州市	滕飞

三等奖5名：大陆行货版小神游SP



江苏南通市	高哲
安徽蚌埠市	谢先进
上海市	黄益宏
广东珠海市	杨艺民
山东青岛市	张军

四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

淮南市	宋扬	汕头市	许朝生	江门市	黄超彬		
长春市	王振吉	营口市	张成海	武汉市	季焜		
晋江市	王斯斯	海口市	王缨信	廊坊市	贾承锟		
大同市	李越	包头市	尚玉杰	昆明市	王脊		
琼海市	周度翰	南安市	郑河山	哈尔滨市	袁思沛		
韶关市	朱晓德	湖州市	丁琪斌	张家港市	朱俊冬		
廊坊市	李佳禹	朝阳市	于浩	北京市	陈浩	广州市	吴百淳
合肥市	李鹏程	平南镇	张展玮	重庆市	彭军杰	石家庄市	路晶帅
安宁市	丁磊	天津市	沈晓骁	邯郸市	黄龙	锦州市	田春阳
温州市	陈明球	桂林市	文敏	乌鲁木齐市	徐甜	昭通市	梁振南
宜昌市	秦天瑞	梧州市	薛丁珲	四平市	金炯宦	宝鸡市	王震博
钦州市	苏晖	银川市	张加祺	遵义市	周鑫	贵阳市	梁辉
沈阳市	范天龙	开封市	严佳	南宁市	刘宇捷	唐山市	冯琦
漳州市	谢文滨	合肥市	张海波	常州市	邵琪	开封市	赵耀

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出 姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖

交流空间

最近借职务之便，悄悄统计了一下掌机玩家的年龄层，发现从刚上小学的小学生直到接近30的都有，想想自己怎么也算早期的骨灰级玩家。而今竟然已经不知不觉走过了10多年，只能慨叹岁月蹉跎。感慨发完，就写祝辞了："祝所有玩家永远都有一颗青春热情的心！"

姓名：杜赫　　昵称：LEX
性别：女　　年龄：17
QQ：35013642
Email：duhe6200@126.com
地址：吉林省桦甸市四中一年八班
邮编：132400
想说的话：智商很高，游戏很强，我是天才！

姓名：梁根通　　性别：男
年龄：24　　QQ：448760137
电话：0769－2680429
拥有掌机：GBA 一台
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《机战》、《洛克人》等
地址：广东省东莞市东城区大塘头新兴街西一区七巷3号
邮编：523120
Email：Landgengtong@163.com
想说的话：1.从小到大我们对游戏的口号喊得太多了，现在是时候履行了；2.我的年纪也不小了，希望可以可以在这里认识一位喜欢游戏的MM。如果可以的话……

姓名：顾亚风　　性别：男
年龄：19　　昵称：风之子
QQ：391970322
拥有掌机：GB、GBA、SP、NDS
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《拳皇EX》、《露娜传奇》
地址：江苏长熟大义中学高二（5）班
邮编：215557
想说的话：小神游NDS快发售吧！

姓名：赵彭　　Nick Name：St.Kadaj Kkyo
性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GB（A）……
喜欢的游戏：FF
地址：河南省洛阳市涧西区河南科技大学校本部413信箱
邮编：471003　电话：13783141321
想说的话：联机……

姓名：靳鑫　　昵称：大头
性别：男　　年龄：14
电话：021-65483178
喜欢的游戏：能玩就是好的
地址：上海市杨浦区佳木斯路315弄28号103室
邮编：200433

姓名：蔡宏毅　　昵称：速冻菜包
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、SP
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《晓月》、《OG2》
地址：南京市建邺区金陵国际语言中学初二（A）班
邮编：210017
想说的话：来信者，不会拒；来的信，一定回！

姓名：贺业轩　　别称：Shadow Tails
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：SP（银）、NDS（银）
喜欢的游戏：能玩很久的游戏
地址：北京市海淀区光大花园10号楼1768
邮编：100081
想说的话：有没有人可以和我联机呀？自己玩好没意思啊！

姓名：赵谦　　性别：男
年龄：17岁　　QQ：65981373
电话：0531－7871361
喜欢的游戏：《牧场物语》、《恶魔城》、《马里奥》
Email：py-zhaoqian@yahoo.com.cn

姓名：方忠良　　昵称：沙滩小子
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP（中奖的话）
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《牧场物语》、《马里奥赛车》、《火焰之纹章》、《格斗之王EX2》
地址：广东省台山市台城龙安新村8号302
邮编：529200
想说的话：希望游戏能吸引更多的MM，期待可爱MM多与我交流

姓名：陆晨　　昵称：小晨
性别：男　　年龄：18
喜欢的游戏：好玩的就玩
地址：江苏省无锡市羊间高级中学高二（3）班
邮编：214107
QQ：520005569



想说的话：无数次把信心寄去，可是幸运女神却从不飞来与我握手。

姓名：周聪　　网名：轩辕天星
性别：男　　年龄：19
拥有的掌机：GBP（黄）、GBA（蓝透）
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《口袋妖怪》、《机战》
地址：杭州市三里亭苑二区 8－1－204
邮编：310004
QQ：450116619
Email：2008ms@163.com
想说的话：龙虎王最高！晓击霸最高！原创最强！

姓名：钱然　　昵称：月亮
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA　SP
拥有的游戏："《口袋妖怪》系列"
QQ：327087410
Email：qianran1115@sina.com
地址：南京市伯乐中学三（2）班
邮编：210038
想说的话：喜欢游戏的朋友联系我啊！不知有没喜欢《仙剑》的？

姓名：李良　　昵称：田野の良子
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBC（已坏）、GBA（蓝）、GBASP（两个）、NDS（如果中奖……）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》等
手机：131—89650184（短信）
地址：广东省佛山市高明区荷城镇文华路金辉苑B座金旺一巷1号（2梯802室）
邮编：528500
想说的话：啊！喔！我希望认识更多的掌机玩家！

姓名：张志君　　昵称：RYUNOSUKE
性别：BOY　　年龄：85年生的……
QQ：179410008
手机：1357—6070960
拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP（计划中）
最喜欢的游戏：应该是都喜欢了，才开始认真玩嘛
想说的话：我在等你们加我和短信联系我，共同商量一下动漫或游戏，来者不拒哦。

姓名：潘璇　　昵称：拉芭芭
性别：男　　年龄：17
QQ：248125125
Email：Pan_xuan@sohu.com
拥有的掌机：GBC、GBA、NDS、PSP（马上买）
最喜欢的游戏："《恶魔城》系列"、战棋类游戏
地址：北京市丰台区梅园小区8栋1号
邮编：100076

想说的话：身边没有一个MM玩家，希望和广大女玩家结成朋友！

姓名：王纲　　性别：BOY
年龄：18　　QQ：22185608
拥有的掌机：GBA SP（深蓝）1台
最喜欢的游戏：《恶魔城 晓月圆舞曲》
Email：cooler6555@sina.com
cooler6555@yahoo.com.cn
地址：四川省自贡市人民电影院
邮编：643000
想说的话：等黑色六月过了再说吧。

姓名：李浙栋　　昵称：Lida
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA SP（黑色）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪 绿宝石》、《龙珠大冒险》、《马里奥赛车》、《口袋妖怪 叶绿》
Email：www.Lida82474587@yahoo.com.cn
地址：浙江省杭州市萧山区临浦镇初级中学208班
邮编：311251
想说的话：NDS、PSP，你们在哪里啊？我想你们想得好辛苦啊！

姓名：刘韶华　　昵称：小虫
性别：男　　年龄：17岁
拥有掌机：GBA（水晶蓝）、GBASP（海蓝）
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《机战》、《火纹》、《我的太阳》、《逆转裁判》、《塞尔达》、《口袋》、"《洛克人ZERO》系列"
地址：北京市西城区西四北大街83号
邮编：100034
想说的话：UCG、掌机王，我的最爱。

姓名：徐之　　昵称：逻辑
性别：男　　QQ：178978774
拥有掌机：GBA（黑）、GBA SP（银）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《忍者神龟》、《终结者》、《KOF》、《指环王》、《星之卡比》等
通信地址：浙江省湖州市友谊西区11幢601室
邮编：313000
想说的话：希望和掌机FANS交朋友，做笔友，来信必回！

姓名：袁国豪　　笔名：星马豪
性别：公的　　年龄：14
拥有掌机：GB、GBA
最喜欢的游戏：《七龙珠 舞空斗剧》、《洛克人》等多不胜数。
地址：深圳市福田石厦中学七八班
邮编：518000
想说的话：SP、NDS、PSP何时才能落入我的魔爪……（汗）

中奖者的反馈

又有中奖者寄来资料啦，看着他们高兴，小编也都很高兴，并继续邀请各位幸运儿投来您的资料，同时，也欢迎各位玩友踊跃参加抽奖，参加了就有机会！

姓名：邓伟德　年龄：16　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第 8 辑
地址：广东省广州市越秀区东风西路 164 号 403 房
邮编：510180
电话：020-88900953 QQ：330836839
Email：deng81854126@tom.com
拥有掌机：NDS（抽中的）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《洛克人》系列"、"《游戏王》系列"等
想说的话：希望大家能给我寄信，来信必回。祝《掌机王》越办越好。
中奖感言：十分感谢《掌机王》能抽到我，高兴得无法形容。

姓名：何锡　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第 7 辑
地址：贵州省贵阳市白云区贵铝中学高二（1）班
邮编：550014
电话：0851-4866405 QQ：171522561
Email：gundammk5@sina.com
拥有掌机：GBA（橙）、GBA SP、NDS、PSP（一切皆等中奖）
喜欢的游戏：《机战》、《FF》、《DQ》、《FE》、"《皇家骑士团》系列"
想说的话：玩游戏，一切皆有可能；看杂志攻略，无所不能。
中奖感言：第四级幸运女神我已获得，现在我期待获得更高级的幸运女神。

姓名：徐协　年龄：18　性别：男
奖品：月光宝盒　中奖辑数：第 10 辑
地址：江苏省常州市文亨花园 5 幢乙单元 201
邮编：213000
电话：0519-6898966 QQ：61155981
Email：wuyuedequanye@sina.com
拥有掌机：GB、GBA（橙黄，老爸保管 ing）、GBA SP（加州红，老妈保管 ing）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《火纹》系列"、"《机战》系列"
想说的话：最好增加一个 GBA 老 GAME 流金岁月堂，掌机动漫互动坛。
中奖感言：只中了月光宝盒，好可惜啊。（世上最贪婪的生物果然是读者啊！）

姓名：段杰　年龄：17　性别：男
奖品：小神游 SP　中奖辑数：第 8 辑
地址：湖北省武汉市第十一中学高二（5）班
邮编：430030
电话：13554534556　QQ：40463093
Email：duan.jie@163.com
拥有掌机：GBP（透明紫）、GBA SP（黑 & 银）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《塞尔达》系列"、"《机战》系列"……（来者不拒）
想说的话：游戏达人，高手，不符合我；游戏白痴，菜鸟，我不是；其实，我是个玩家！
中奖感言：HOHO，很高兴啦（不过一收到就被同学借去玩了哈）。呵呵，知足者常乐嘛。

姓名：熊云长　年龄：14　性别：不是女的
奖品：小神游 SP　中奖辑数：第 6 辑
地址：江西省南昌市三中（初中部）初三（9）班
电话：不详　QQ：448068078/414937612
Email：不详
拥有掌机：GBA SP（蓝）、GBA（蓝）
喜欢的游戏：很多很多，说不清啦
想说的话：不详（激动的说不出啦）
中奖感言：真想再中个 NDS 或 PSP 啊！

姓名：莫舜皓　年龄：17　性别：男
奖品：GBA SP　中奖辑数：第 5 辑
邮编：543100
电话：0774-2660568 QQ：298048398
Email：machimt@yahoo.com.cn
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《逆转裁判》、《我们的太阳》、《塞尔达传说》、《口袋妖怪》……
想说的话：感谢《掌机王》，感谢 UCG！还有，我爱你，LIKY！
中奖感言：《掌机王SP》一定是上帝派来的诺亚方舟，而 LIKY 就一定是上帝！

姓名：方运文　年龄：14　性别：男
奖品：GBA SP　中奖辑数：第 5 辑
地址：淮南市朝阳村 25 号 -2-11
邮编：232001
拥有掌机：GBA（紫透）、GBA SP（蓝）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《合金弹头 A》

想说的话：希望能交到更多朋友，享受游戏带来的快乐

中奖感言： 一个字"爽"！

姓名：张丛森　年龄：18　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第7辑

地址：天津市南开区白堤路云居里4-3-202

邮编：300193　QQ：306084092

Email：xingxing924@eyou.com

拥有掌机：GBA（橙）、GBA SP（红，丢了，-_-）、NDS、PSP等

喜欢的游戏：好多好多，比较喜欢ACT游戏

想说的话：感谢《掌机王SP》这刊杂志，丰富了我的课余生活，也让我走进掌机世界

中奖感言： 高兴，激动，兴奋，要是能中PSP或NDS，我一定亲自到兰州去谢谢你们。

姓名：周显瑞　年龄：13　性别：男

奖品：GBA SP　中奖辑数：第5辑

地址：武汉市武昌区东湖梨园

电话：027-86782072 QQ：327848212

Email：zhoutian1992@sina.com

拥有掌机：俄罗斯方块机（吃KFC得的）、GB（白）、GBP（灰）、GBA SP

喜欢的游戏："《银河战士》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《V-拉力3》、《WE》

想说的话：有了SP后，我再也不挂念我那被老爸摔坏的GBA了，那还是我十岁生日同学送的。虽然现在老爸总劝我少玩，可他再也不敢摔了，我总对他说："这个玩意值650啊！"

中奖感言： 中奖的感觉真是爽！谢谢XX，谢谢XX，谢谢老天爷，谢谢《掌机王》，谢谢《掌机王》所有小编，谢谢谢谢……（已经语无伦次了。）

姓名：王超强　年龄：15　性别：男

奖品：小神游SP　中奖辑数：第9辑

地址：西安市南郊长胜街都市照样1008号

邮编：710043

电话：82021910　QQ：361068350

拥有掌机：GBA（透明）、GBA SP（中的！）

喜欢的游戏：所有"《口袋妖怪》系列"、《牧场物语》

想说的说：如果世界上没有了游戏，也就没有了我。

中奖感言： 人生的大喜大悲来得实在太突然！太刺激！使我不禁落泪ing……

姓名：徐林　年龄：18　性别：男

奖品：GBA SP　中奖辑数：第4辑

地址：山东省胶州市第三中学高二十四班

邮编：266300

电话：0532-2221389 QQ：345791886

拥有掌机：GBA SP、GBP、GBC

喜欢的游戏：《棋魂》、《牧场物语》、《龙珠Z 布欧的愤怒》、《三国志》

想说的说：感谢《掌机王SP》送我这份厚礼，如果是PSP的话……

中奖感言： 您说光天化日的一个馅饼掉你脑袋上，你啥感觉？

姓名：杨涛　年龄：19　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第10辑

地址：湖南衡阳南华大学数理学院042班

邮编：421001

QQ：49668991

Email：wangyoucaoyangtao@yahoo.com.cn

拥有掌机：GBA、GBA SP

喜欢的游戏："《火焰之纹章》系列"、《黄金太阳》……太多！

想说的说：朋友，要像周华健唱得那样……

中奖感言： 没有今天的四等奖，就没有明天的一等奖！

姓名：张翼　年龄：17　性别：男

奖品：NDS　中奖辑数：第7辑

地址：北京市海淀区蓝靛厂中学高一（1）班（9月1日后就高二了！）

邮编：100000

电话：138-11863266 QQ：27328053

Email：ZHYI416@tom.com

拥有掌机：GBA、NDS（抽中的！）、其他的有玩过但不算拥有。

喜欢的游戏："《塞尔达》系列"、《银河战士》、《口袋妖怪》等等所有任天堂的游戏。

想说的说：《银河战士》和《塞尔达》本人超喜欢，有兴趣的来讨论！不过写信我是不会回的，不好意思拉。手机只用收发短信。

中奖感言： 别太羡慕我哦，奖品就在你身边！最后要说的是，太感谢《掌机王SP》了，谢谢啊！

姓名：任毅　年龄：16　性别：男

奖品：GBA SP　中奖辑数：第3辑

地址：大连市沙河口区51中学初三（2）班（即将毕业）

邮编：116033

电话：0411-84413141　QQ：99676857

拥有掌机：不知去向的GBA SP一台……

喜欢的游戏：《逆转裁判》、《火焰之纹章》、《口袋妖怪》、《牧场物语》、《FFTA》、《星之卡比》……

想说的说：愿天下掌机迷们都能在"游戏鸡年"得到自己梦中的掌机。"

中奖感言： 突然的惊喜、超长的等待、焦急地询问、一时的疏忽，永久的遗憾……

通知

请广东省广州市的**招文仲**玩友和上海市的**凌云**玩友补发来您的中奖奖品和中奖辑数。

文 becky 编 LIKY

王者之争——任天堂的异质创意VS索尼的视听技术





早在八十年代，一手建立起任天堂帝国的山内溥就曾如是说过："游戏机成功的关键就是要有足够多的好玩的游戏、否则即使是性能再强的硬件也毫无存在价值。"时至今日，老山内的这番话仍被奉为游戏业界的至理名言。

一、复刻与创新——游戏时代永恒的话题

游戏产业是个结合创意、艺术、科技于一体，创造玩家欢乐感动的娱乐事业，这三者缺一不可，而回顾这20多年来的日本游戏产业发展历程，就是因为创意的发挥引领整个游戏产业的进化，而达到目前游戏产业的发展规模。反观近几年来，由于游戏研发成本的增加，让游戏厂商面临的风险越来越高，使得目前游戏厂商缺乏创新精神，而弥漫着一股抄袭的风气，只要有哪款游戏卖得好，没多久就有一堆抄袭类型的游戏推出。要不就是游戏的"续作"、"复刻作"拼命推出，一个知名游戏系列推出到八九代也能继续捞，十余年前的中古作品也能"借尸还魂"。正是这种因循苟且的心态，让整个游戏产业停滞不前，这对游戏产业不但是个隐忧，对玩家而言也不公平。



由于玩家在挑选游戏时，潜意识里总有着"惯性思维"的引导，因此相比起成名已久的系列续作，原创游戏想要获得玩家的认可简直是难上加难——尽管每一个经典系列的开山之作几乎都是那些脍炙人口的原创神作。据日本《产经新闻》报导：自从进入21世纪以来，日本游戏产业呈现出一种"泡沫经济"的态势（所谓泡沫经济，形容的是一种虚假的经济繁荣现象），日本游戏市场呈逐年萎缩的趋势。随着商业利润的不断下降，许多游戏厂商不愿意也不敢投入大笔的资金去开发一款前途未卜的全新原创游戏，日本厂商的"不作为"也造成了如今日本游戏市场上全新原创大作难觅的事实。2003年的日本游戏市场正是凭借着两款复刻游戏——《FC MINI》和PS2版《DQ V》的大卖才摆脱了整个上半年游戏销量低迷的态势。相比起在创意、技术力日薄西山的日本厂商来说，不断在技术方面进行革新的欧美厂商显得尤为出彩。而欧美游戏市场近年来呈不断扩增的趋势也说明了玩家们渴望玩到全新原创游戏的愿望。制作一款出色的游戏，强大的游戏引擎和出色的游戏创意是必不可少的，可吹响掌机次世代号角的GBA却不是一台能够完全发挥游戏制作人无限创意的主机。由于当初任天堂在制定GBA的硬件规格时是以早已过时的SFC为标准，而其初衷也是为了能够顺利地移植SFC时代的作

品，创造一台2D机能最强劲的掌机。尽管GBA本体搭载了一颗32位元的RISC CPU，然而为了压缩主机的成本，任天堂并未给GBA配备专门的3D处理芯片，使得GBA在3D处理方面只拥有“可怜”的回旋放缩机能，国外有开发小组更是通过计算得出GBA的3D绘图机能只有数千个多边形每秒的结论。这样薄弱的3D机能，就算是绘制一个多边形人物都很困难，更别说是实现完全3D画面了。与SFC机能相近的特点使得游戏厂商在开发GBA游戏时基本上都是采用SFC时代的游戏引擎的改良版来制作游戏——毕竟掌机一直都是各大游戏厂商的后花园，商业利润才是王道。面对被“多边形们”宠坏了的玩家，许多厂商都有着“与其投入大笔资金开发原创大作，还不如复刻以前的旧作”之类的想法。幸运的是，市场证明怀旧的玩家大有人在——复刻版的《口袋妖怪　火红·叶绿》如今销量已经突破了250万、“《FC MINI》系列”的热卖等等都足以说明这个道理。然而，广大厂商的不思进取也使得GBA有了个“创意废墟”的不雅称号。作为GBA生母的任天堂显然不愿意看到这样的情况发生。尽管被业界指为“第一冷饭厂商”，一直谋求着创意游戏的任天堂还是在GBA的黄金时期推出了《瓦里奥制造》等叫好又叫座的创意游戏，然而GBA上“冷饭迭出”的事实已然无法改变。

冷饭啊冷饭，炒得好的话回味无穷，不然只能适得其反。

二、篡位——索尼再次祭出的技术宝刃

“开发者在尝试全新的游戏企划时必须依靠的前提是具有足够强劲机能的硬件，而强大的PSP将为开发者提供非常广阔的创作空间！”

这段言论是SCE的技术总监茶谷公之在2004年E3期间发表的，其对PSP有着远远凌驾于同时代掌机的性能而表现出来的欣喜之情不言而喻。一直以来，在电子产品领域内一直引领着技术革新的索尼被业界评论家冠以“技术的索尼”的美誉。自从1994年索尼携PS跨入游戏行业以来，不但将业界老大任天堂挑落下马，更是逼得同为硬件巨头的世嘉退出硬件市场而转型为纯软件开发商，首次在游戏产业中尝到了“技术宝刃”的甜头。2003年E3会展上，不甘眼红任天堂在掌机市场上继续称霸下去的索尼终于有所行动。为了偿还当年GameMan胎死腹中的切肤之痛，同时也是为了为集团创建新的产业支柱，2003年5月13日E3会展厅索尼新闻发布会即将结束之时，面带微笑的SCE总裁久多良木健公布了索尼的次世代掌机、PS家族的新成员——PSP。面对广大与会者的满腹疑问，老谋深算的久多良木健不慌不忙地从上衣口袋内拿出一盘UMD以及一份还未最终确定的硬件规格，然而仅仅是这两样不显山露水的东西就足以引起所有玩家的注意，而索尼的老对手任天堂的股价也随之下跌数个百分点。2004年12月12日，这台被索尼称为“21世纪的WALKMAN”的掌机一经上市就引发了销售热潮，首批出货的30万台被消费者抢购一空，足以见其在玩家心目中的受欢迎度。

高达3500万个多边形／秒的浮点运算能力、同屏可显示1677万色的4.3英寸液晶显示屏以及支持杜比7.1通道立体声输出，这些让人瞠目结舌的性能足以使玩家在方寸掌间享受一场视听盛宴。凭借PSP超强的机能，2005年2月份上市的《模拟火车＋电车GO！》采用了实拍画面来表现列车运行时的游戏画面，运用实拍画面在方寸掌间展现如此逼真的游戏画面，这可是GBA游戏想也不敢想的做法。至今仍被广大玩家誉为“GBA上最强RPG游戏”的《黄金太阳》正是凭借着出色的画面和动听的音乐博得了众多玩家的认可。在习惯了GB时代RPG游戏那“朴素”的战斗画面，笔者至今无法忘记自己初次接触《黄金太阳》时所感受到的震撼。眩丽的魔法效果、大魄力的召唤场面……足以媲美PS的画面效果的确足够吸引玩家们的眼球——尽管这样出色的掌机游戏若是原封不动地放在如今的家用主机上只能算做平庸之作，画面、音乐方面的出彩才是《黄金太阳》在掌机上大获成功的主要原因，而索尼正是捕捉到了当今青少年有着如此的游戏心态，PSP那时尚的造型、强大的视听表现力也正是为了迎合当今青少年玩游戏时追求时尚、追求视觉冲击力的游戏心态。可对于软件制作商来说，高性能又是一把双刃剑。一方面来说，主机性能的提高意味着制作人能够充分的发挥自己的设想，而不会



有过多束缚——当然这其中还涉及到硬件厂商派发下来的游戏开发工具是否易用等其它因素。然而另一方面，随着主机性能的提高游戏的开发费用也不断上涨，使得游戏厂商的利润空间进一步压缩。由于自社软件开发实力相对薄弱，因此索尼在这个"软件决定一切"的业界行规的框架下推广PSP时，在很大程度上需要依靠广大的第三方厂商的提携。对于游戏厂商来说，尽管PSP有着媲美于家用机的机能，但由于其掌机的特殊定位，使得PSP游戏的售价不可能与家用机游戏保持同一水准。与家用机游戏相比，开发PSP游戏的费用无法得到大幅削减而游戏销售价格又无法得到大的提升，对于视利润如命根的厂商来说，PSP确实不是它们心目中的那块"香馍馍"——要知道开发一款GBA游戏平均只需要30万美元的开发费用。开发PSP游戏只有低利润的现实势必会影响厂商开发全新PSP游戏大作的热情。因此只有当PSP的主机销量达到一个可观的数量时，厂商们才能燃起足够的热情来投入到PSP全新原创大作的开发中去。然而由于任天堂先声夺人，抢先推出NDS，使得PSP不得不仓促上市应战。此时索尼的软肋就突显出来了：尽管PSP的每次出货都以脱销的喜人成绩告终，由于产能不足，极大地影响了PSP在海外地区的销售计划。就连当今最大的游戏市场——北美地区的发售计划都拖到了2005年的第一季度末，而首批区区100万的出货量也突显了索尼目前那捉襟见肘的产能软肋——欧洲地区的发售日期更是拖到了2005年9月份！PSP的仓促推出不但影响了PSP的普及度，更是影响了其软件开发工具的完成度。据一些游戏制作人透露，索尼派发给厂商的开发工具完成度和易用度都不是很理想，因此在PSP的首发游戏列表中可以发现，绝大多数的游戏都是移植作品，而最近发售的两款PSP用RPG游戏《永恒传说PSP》和《波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险》都是移植于PS上的同名作品。根据目前的情况来推测，可能到本年度的年末商战以前，PSP上都难有原创的大作出现。不过对于广大从PS时代走过来的玩家们来说，能在掌上玩到当年的PS大作也就心满意足了吧，而索尼方面也多次在公开场合提到将PS平台的游戏移植至PSP是一件很容易的事情。面对资源丰富的PS游戏库，追求商业利益的厂商不可能会置着这座金山不顾。而PSP上将大行复刻之风，大量出现PS时代乃至PS2时代的游戏的情况几乎可以预见。到那时，恐怕PSP也会像GBA一样落个"创意的废墟"的不雅称号。索尼方面自然是不愿看到自己推崇的"21世纪的WALKMAN"届时沦为一个"冷饭"泛滥的游戏平台。因此，一方面索尼向开发商明确表示：PSP将不认可"直接"移植的游戏；另一方面索尼大肆宣传PSP的多媒体功能。索尼先后与多家电影公司签定协议，发行了多款UMD格式的电影大作，争夺便携播放器的市场份额。尽管兼容MP3、MP4格式的播放功能确实能够吸引一部分非玩家人群的购买欲望，然而面对实际上已经是亏本销售的PSP，索尼似乎更应该做好其游戏机的本职功能，尽早完善PSP的硬件设计缺陷，尽早完善游戏开发工具，让游戏厂商早日为广大玩家带来全新"掌上视听盛宴"般的游戏大作。

三、应战——任天堂所挥舞的异质大旗

索尼在2003年E3会展闪电公布PSP，而直到2004年伊始任天堂才公布应对索尼挑战的NDS，一切看起来似乎任天堂是匆忙上阵应战，然而对于任天堂来说，这并不是一场没有准备的战争。

自山内溥接手任天堂后，任天堂就从来没有停止其在开拓新市场道路上的脚步。从最初的投资餐饮产业到如今在游戏业界大放异彩，其间任天堂在人们的心中都是一个稳重而又孜孜不倦的拓荒者的形象，其所开创的"游戏的本质就是好玩"的游戏理念至今仍被业界所津津乐道。作为游戏产业的一代霸主，任天堂有着很强的居安思危意识。早在2001年，为任天堂所掌握的游戏市场日趋饱合以及索尼日趋膨胀的野心而深感忧虑的山内溥在即将卸任之前，提笔写下了其作为任天堂总裁所写的最后一个企划案——开拓第三产业支柱，创建新型的异质娱乐系统，而这个企划案的直接产物便是今天我们手中的NDS

与其在游戏制作上的超前意识相比，任天堂在硬件研发上显得十分保守。任天堂在硬件方面一向倡导着"够用就好"的设计理念，这与索尼等技术流派在硬件设计上的高瞻远瞩形成鲜明的对比。在掌机的硬件设计上，任天堂似乎一直遵守着"隔代遗传"的法则，即GBC与FC、GBA与SFC的机能大抵相当，而如今NDS的机能与N64相当也恰好说明了这一点。硬件的先天不足使得NDS若要想战胜PSP，只能是在游

戏软件上苦下功夫。

双屏，其中一个是能够与玩家建立起“面对面交流”功能的触摸屏，这样的掌机能为玩家带来怎样的游戏呢？任天堂给NDS的定位是：不同于一般掌机的携带型异质娱乐系统。然而，什么是异质娱乐？恐怕连玩家自己也不是十分清楚。轻松益智小游戏“一锅端”的“《瓦里奥制造》系列”给了笔者很好的启示，这难道不正是已故的GameBoy生身之父、曾被誉为任天堂硬件三杰之一的横井军平先生所一直倡导的“自由、随意、便利”的游戏风格吗？这样低成本且叫好又叫座的游戏想必会给所有的游戏厂商带来一定的启示，而NDS的硬件设计不正是体现着横井军平先生的游戏制作理念吗？难怪早在NDS正式发售以前，就曾有业界评论家预测：未来的NDS将是以益智小游戏为主的游戏平台。尽管当时多数人对该预测不屑一顾，然而如今这一预测恐怕会在不久的将来成为事实。就笔者试玩NDS一段时间后的感受来说，传统的游戏类型未能体现出NDS的硬件特性，目前大多数的NDS游戏都只是将NDS的触摸屏简单地应用为“类比摇杆”以及“NDS鼠标”，例如《银河战士 初猎》、《山脊赛车DS》等等；相反倒是一些轻松简单的益智小游戏组成的游戏合集给笔者留下了极为深刻的印象，如《瓦里奥制造 摸摸乐》、《为你而死》等等。目前大部分游戏厂商在制作NDS游戏时，只是简单地将NDS的硬件特性应用到传统类型的游戏中去，未能充分地发挥NDS的硬件特色，也未能为广大玩家带来真正异质好玩的游戏。这样的趋势持续下去的话，NDS将逐步丧失其“异质娱乐”的特点。到那时，NDS将沦为GB系列正统后续机与任天堂新家用主机Revolution之间的鸡肋，从而使任天堂创建会社第三产业支柱的美好愿望无法实现，而这也正是任天堂最不愿意看到的。因此，作为NDS生身之母的任天堂应当起到引导者的作用，率先开发出真正具有“异质趣味”的游戏，为正处于茫然之中的游戏厂商们全面地诠释“异质”的含义，给其指出一个明确的开发方向。可以欣喜地看到，任天堂显然已经认识到NDS目前面临着的尴尬问题，也正采取着各种措施保证NDS的顺利发展：一方面努力游说知名第三方厂商参入提携NDS，利用《最终幻想Ⅲ》等知名大作的公布来吸引玩家的眼球，扩大NDS的市场占有率；另一方面发布大量充满异质乐趣的NDS游戏，如最新公布的《头脑训练》等一系列活用NDS硬件特性、充满异质趣味的“另类”游戏。此外，像《任天狗》这样充分利用NDS机能从而使得游戏与玩家充分交流互动的游戏也将是NDS平台游戏的一个参考方向——切莫小看“育成”的力量，当年袭卷整个日本的“养鸡热”以及如今在全世界范围内掀起的《口袋妖怪》浪潮正是在很大程度上借取了人们内心深处“育成”的欲望。



“为了追求华丽的视觉表现与计算机CG动画，游戏厂商几乎把所有的金钱、人力及技术投入游戏的视觉包装，反而忽略了游戏的真正本质——创意、乐趣。现在游戏画面一个比一个炫，而且游戏研发成本越来越高，但是游戏的创意与乐趣却越来越淡薄，久而久之也让玩家对游戏产业失去兴趣。”

岩田聪的一番话表明了任天堂对于目前游戏厂商在制作游戏时盲目追求游戏的视听表现力而忽视“游戏的本质就是好玩”这一现象的忧虑。作为一个有着极强责任感的业界巨头，任天堂认为自己有必要再为游戏界带来一次“维新”。然而面对如今大多数玩家先以画面优劣来判断游戏品质的态度、面对拥有强大硬件技术实力的强敌索尼的挑战，如何让玩家和厂商接受任天堂和NDS所倡导的异质娱乐，这正是目前摆在任天堂面前的一道难题。

四、王者之争＝游戏之争？

根据日前日本C-NEWS及日经产业新闻关于玩家对NDS和PSP满意度调查的结果来看，受访者中有7.5%购买NDS主机，6.5%购买PSP主机，购买主力年龄层以十多岁的青少年为主。在满意度的调查方面，NDS满意的比例为64.0%，PSP为56.9%，NDS高出约7%，这也得益于任天堂方面准备了足够的货源以应对市场的需求，以及任天堂品牌的强大号召力。

然而尚未购入这两款新掌机的受访者中，有27.3%的人希望购买NDS，48.6 %的人希望购买PSP，在这方面PSP明显超过NDS，显示出PSP在经过长时间的供货吃紧后，人气依旧旺盛。

不可否认，凭借着时尚的外型、强大的机能以及多媒体方面的功能使得PSP很受时下青少年的青睐，在一些PSP尚未发售的地区，其价格甚至被当地的JS炒到原价格的二到三倍。在PSP的强大压力下，任天堂也一反常态地改变稳重的作风。先是在2004年7月公布了NDS的修正外型，为其添入流行元素，使NDS从外观上更加迎合时下大众的审美观；接着又抢先于索尼公布NDS的发售日期和发售价格，打了索尼一个措手不及，使得NDS在市场上占尽先机，获得主动。充足的货源使NDS的全球销售计划得以顺利展开，而良好的市场反应也让任天堂一再调高本财年度的出货量。反观PSP，尽管其在销售初期由于货源紧张致使PSP的普及受到了很大影响，而随着PSP货源逐步充实，其在市场上的占有率也日益紧逼NDS。纵观整个日本游戏市场，由于二者的普及率大抵相当，因此第三方厂商的参入也显得十分谨慎，大多厂商只是推出了一些不痛不痒的游戏，多为移植作品以及低成本的小游戏。在业界摸爬滚打多年的任天堂和索尼都深知“大作提携”的重要性，而在这一方面，二者各有所长。自身拥有多个知名系列的任天堂在此显得底气十足，“《马里奥》系列”、“《塞尔达传说》系列”以及怪物级游戏“《口袋妖怪》系列”，有着这些大作护航的NDS几乎不存在失败的可能，而NDS机能与N64大抵相当的特性也使得N64上的白金大作有了用武之地。可以试想一下，《塞尔达传说 时之笛》、《星际火狐》等当年这些耳熟能详的大作若是如今搬上NDS平台将会引发何等的购买狂潮。而凭借着PS以及PS2时代与广大的第三方厂商建立起来的合作关系以及PS系主机丰厚游戏资源，索尼的底力同样不容小觑——任一作PS或PS2时代的《FF》、《DQ》以及其他的白金大作都足以成为PSP的必杀武器。

再来谈谈游戏厂商的参入度问题。在日本，任天堂自FC时代建立起来的号召力依旧存在，再加上自新任社长岩田聪上任以来，在他领导下的任天堂近年来一直注意修补与广大第三方厂商的关系。因此，当NDS公布伊始，就不断有日本厂商宣布加入NDS开发阵营。索尼凭借着PS系主机与第三方厂商的蜜月期依旧在业界有着巨大的号召力，然而面对目前销量迟迟未能达到足以使厂商获得足够利润的PSP，许多日本厂商在此显得踌躇不前，然而为了不与索尼闹僵，厂商也只能过场般地移植几款旧作。而在北美及欧洲，却出现了完全相反的情况。绝大多数的一线厂商几乎是在PSP正式公布同时就宣布加入PSP开发阵营——这也与欧美厂商有着追求强大机能的嗜好密不可分，而在参入NDS时却显得扭扭捏捏，所公布的NDS游戏也没有真正意义上的大作。尽管任天堂能够在NDS发售初期担起软件开发的重任，然而这样的情况持续下去将很不利于NDS的发展——毕竟任天堂不是苹果，NDS也很难成为iPOD。所以，尽管在现在看来NDS与PSP各自都在第三方厂商中占有重要的地位，然而任天堂若不能向众多厂商完美地诠释NDS的异质，从而打消它们对NDS的疑惑，那么未来的局势将会变地非常微妙，若再次出现第三方厂商“大叛逃”的局面，不论是对NDS也好，任天堂也好，都将是一个毁灭性的打击。

从索尼和任天堂公布的游戏发售表中可以发现，二者都将决战的筹码放至本年度的圣诞商战期间。随着PSP的产能问题逐步得以解决，相信PSP的销量很快能够达到与NDS并驾齐驱的地步，届时二者的“圣诞战略”的成功与否才是真正决定其主机命运的关键。在笔者看来，NDS始终是任天堂用以牵制PSP以达到顺利推出GB系列的正统后续主机以及开拓倡导异质娱乐的第三产业支柱的筹码，而索尼也不止一次提到PSP“21世纪WALKMAN”的定义。也许正是因为二者的定位有着些许的不同，才使得PSP与NDS也许能够在这个日趋庞大的游戏市场上各自分得一杯羹发展下去，进而创造出一个全新的便携游戏时代，届时玩家用手中的PSP、GBA2玩着游戏厂商们的大作，空闲之余玩玩NDS的异质小游戏，放松放松头脑……

笔者期待着那一天的到来！



GBA 共你相识1000天

文 Rousant
编 LIKY



高一结束那年的暑假，我把自己所有的积蓄交给了胖子，之后便开始了虽然只有短短两个月却度日如年的漫长等待。十一国庆假期，胖子从大连归来，把一台黑色GBA、一盘D卡《超魔界村R》、一个夜视灯和一块充电电池（后两者无视之）交到了我手上，而原来的800银子也只剩下可怜巴巴的50了。记得就在当时的半年前，我还捧着从同学那里借来的GBC玩《口袋妖怪·金》，听到某小子说GBA效果比GBC强一个档次时还羡慕得不得了，得知GBA贵到七百多又绝望得不得了。而我竟然这么快就拿到了GBA，当时自然激动不已。

本来我是要胖子给我带《机战R》的，但他说《超魔界村R》和《机战R》是一个价位（当时而言），我也没马上就要他给我换，想先试试这款ACT再说，这一犹豫就导致我以后再也没有玩到《机战R》。《超魔界村R》的难度实在可以令人吐血，再加上我一个刚刚接触GBA的菜鸟，导致半年时间里只通了两关（普通模式）。由于不知道可以二段跳，在第一个石柱前我就耗费了好几天。值得庆幸的是不久之后我就在同学那里借到了《恶魔城 白夜协奏曲》。这是我通关的第一款GBA游戏，虽然达成了200%地图，全家具、武器收集，但还是有遗憾之处：没有满级，怪物图鉴差一，马克西姆没通关，没出过城。但能玩到这一神作我已是感激不已了。

接下来的寒假，我把GBA带回老家，与表弟再战《超魔界村R》，终于把普通模式打通。这次对游戏研究得比较深入，什么地方需要先竖直跳再前跳，什么地方需要先小跳后大跳，什么地方可以直接跳过都被我们抠得比较透。最初以为有跟踪效果的弓最好用；之后才发现原来镰刀的必杀这么拽，用它秒了不少BOSS；到了最终关才意识到飞刀才是王道啊！

原本骑自行车上下学的我因不堪忍受三个大上坡和两个大下坡（最短一坡长度超过200米）对身心近半个小时的双重摧残而终于向地心引力低头，（好长的一句话呵！深呼吸一个先。）于高二改乘校公车每天往返于学校和家这大小两个“监狱”之间。在校车上，我认识了高中时代最好的玩友。那声“陆哥”至今仍记忆犹新，我回过身，看到了坐在后排的他，问什么事。他迟疑了一下，只说了声“没事”。我笑道：“有事就说，都这么熟了！”其实当时我和他才认识了两个月左右。他半挑衅地问：“真的？把你GBA借我玩两天。”我当时也傻了，没想到他提这要求，也忘了自己什么时候和他提过自己有GBA了。他姓丛，我们平时叫他虫子，他也这样称呼自己。虫子当时很瘦，谁知一年后体重猛增，体形也由水稻进化成爆米花，不过这一胖起来，反倒越长越像满文军。最后，我还是把GBA和那盘《超魔界村R》借给了他，后来的几天，虫子在我的点拨下玩通了这款曾被某游戏人称“如果想单纯追求高难度动作游戏的话就去玩《魔界村》吧”的BT游戏。虫子还回GBA后，我又入手了第一个自己挑选的，也是我们累积游戏时间最长的游戏——《口袋妖怪·红宝石》。

那是GBA SP刚刚上市的日子，那是非典型性肺炎即将来临的日子，那也是我第一次接触《掌机王》的日子。当我从第四辑《掌机王》的“游戏销量排行榜”上看到《红宝石·蓝宝石》稳坐榜首时，庆幸自己选择了一款真正优秀的软件，然而仅草草通了一遍关的我显然没有领悟到口袋妖怪们真正的魅力。很爽快地将其转手借给虫子，也许是出于单纯的好奇，虫子开始将游戏的重心转向妖怪的进化，而当我看到他



的精灵图鉴后，想要将《红宝石》重玩一遍的心情也越来越变得急迫。GBA再次回到我手中后，最原始的收集欲望彻底觉醒了，但是由于是D卡，又没有金手指，所以最后的图鉴只完成了150左右。再后来，在搜索地图的所有角落时，意外地发现并捕捉到了裂空神龙，当时的心情怎就区区“惊喜”二字了得！但是那时的我和虫子还不知道三个柱子怎么捉。

在“非典”病毒被我华夏儿女封印得差不多了的时候，我们迎来了眼镜厂的强作《超级机器人大战D》。错过了《机战R》的我厉兵秣马，不想再与这次掌上的战役失之交臂。八月初的那几天，我几乎天天跑电玩店，BOSS的答复由“还没到”变成“我也在等中文版”，熬不住的我最终还是选择了也是当时才发售不久的《光明之魂Ⅱ》。破天荒地，这款游戏先让给了虫子上手，他草草打通了一周目后我又连通了一、二周目。自己对这款游戏的看法有褒有贬。八加一的角色出场阵容的确令人兴奋，隐藏要素还算丰富，只是不懂蝌蚪文的我只有靠看攻略。（BOSS说这种动作游戏没必要汉化。我又被骗了，游戏的精髓呀！）将女魔法师练到173级后，那枚纽扣出乎意料的提前耗尽了自己的电量，那八个存档也接二连三地随之香消玉殒、锉骨扬灰了。（你同时开8个记录，不耗电快才怪）反反复复那十几关，一些BT难出的怪物卡片……我厌了，不是只对这盘卡，而是对A·RPG这一游戏类型。但是当我看到《王国之心 记忆之链》的游戏画面时，又对A·RPG燃起了信心。

自从《掌机王SP》的“交流空间”登出我的个人资料后，我的游戏生活开始变得丰富多彩。记得一段时间里，每次上网打开QQ，耳机都会响个不停，而之后更长的一段时间里，“陌生人”中总不时蹦出一句“你好，玩GBA不？”然后加之，聊之……先后被召进九个群组的我有什么掌机上的问题，基本上群里都会有热心的玩家给予指点。四川的海东是我结交的第一位异地玩友，作为达人级《口袋妖怪》系列玩家，他对我帮助甚多。那时侯我第一次接触到GBA上的S·RPG游戏《皇家骑士团》，因为又是日文版，所以玩得不透，倒是虫子研究得挺精的，居然悟出了某些属性上有特定符号的角色阵亡后能够转世超生成能力BT的天使。（他和我一样日盲啊。）

步入高三，“监狱”内的生活除饮食尚佳外与集中营无二，但是前半年却是我那台黑色掌机屏幕最绚烂的时期。两个系列三款大作着实让我和虫子热血奔腾。那天虫子没坐公车，我上车后被虫子同班一学生叫住：“虫子让我转交你一盘卡。”我眼前一亮——《恶魔城 晓月圆舞曲》，不禁惊呼：“这么快！才上市几天呀，还是中文的？”之前我早就被各路宣传熏得眼热不已，于是马上融入到晓月的世界中。为了全怪物图鉴，思索了数天才发现要用时间停止魂将那颗“流星”减速才能得到飞空鱼；为了魂的全收集，一遍又一遍地磨那几个倔脾气；为了买噬魂戒指以达成全道具收集，想必看过《魔城外传》的读者们都知道我是怎么做的了吧！《晓月圆舞曲》惟一的不足之处只能说是流程太短了吧。正当《晓月》在我和身边几个玩友手中传得像接力棒的时候，虫子送来了另一部经典——《黄金太阳》，该系列在GBA角色扮演类游戏中绝对够得上“影帝”的级别。先不说那旋转的地图和旋转的战斗场面呈现出来的多视角给人的震撼，也不说各种武器一定几率发动特殊效果的绝妙设定，单是那些迷宫内的各种精巧机关就足以让人叫绝连连。品尝过《开启的封印》带给我的惊羡后，《失落的时代》接踵而至。继承前作优点的本作，大量精灵合体技发动时的魄力精美动画再次满足了我的视觉审美要求，最终剑发动的陨星和总BOSS的强力魔法压迫感十足再加条尾巴、爽快度满得要溢出来。虽然没有中文版的2代只能靠看攻略按部就班，但更丰富的隐藏要素也足以让那些研究狂们没有半句怨言。也曾听过一些玩家说《黄金太阳》最好的地方在于你不需要为了打某个BOSS而刻意练级，只要平常遇敌时不逃跑，那些经验已经足够了。现在想起来，这话不无道理。至此，我也充分认识了《黄金太阳》这个曾经陌生却又如雷贯耳的名字，再之后逢人便说：“这个游戏，你不玩可白混了！”

《口袋妖怪》又来了，《火红·叶绿》来了，高考也快来了。虽然出了中文版，但当时我以为中文版不可联机，下了颇大的决心拿了盘日文



的。由于学业繁重，这盘卡和随后同学借给我的《机战D》都遭到了我一段时间的冷落。反倒是应一好友的要求购了盘《街霸ZERO3↑》，学累了便常用它来发泄心中的郁闷。高考结束后重操未完成的旧业，然而游戏的进度却极慢。入手的《火红》感觉不如《红宝石》亲切，迷宫中偏高的遇敌几率使我多少有些厌烦，但其进化之处还是不可否认的。《机战D》终于了了我一桩心事，却因为时间关系没有将其嚼碎吃透，亦属遗憾。虫子重温《红宝石》的感动，我也加入其中。由于了解了三神兽的捕捉方法，这次的宠物收集对我们来说是最全面的，单机能得到的精灵中除了丑鱼、哈奇蛇和顶叶兽实在倔得BT无缘遇见外，其余170左右的怪兽尽收囊中。然而在我步入大学后，那200多小时的记录在我一次次“不要存记录，不要存记录”的叮嘱中还是被可恶的同学覆盖掉了。

神游横空出世，宣告大陆行货零的终结。无知的我把“我只认任天堂的东西”这句话挂在嘴边，现在想来真是大逆不道。小神游GBA上市了，我排斥之。中文正版软件发卖了，我不以为然：“那是什么东西？”神游SP再次出击，我醍醐灌顶：“那是我们中国人该有的掌机呀！”我们需要神游的开拓，神游同样也需要我们的支持呀！一定程度上，神游就代表了中国的掌机业吧。神游必然要经受一定的砺炼，在此只希望他能经受住风雨，一直走下去。

惜别了原来的玩友（已经不只是玩友），结识了更多新的玩友。还以为进入大学后会有更多的时间游戏掌机，实际上这大半年来我只玩了一款新游戏，那是开学后不久买的《最终幻想1+2 Advance》。第一次打通《FF1》的过程还是老样子，单纯急切地通关，没有过多研究。第二次游戏时，发现角色的成长并不是固定的哪一级必须长哪一项或哪几项能力，而是有一定变数的。于是我开始了成百上千次的SL，为了方便对全队四名角色分别培养，我故意将各人物的经验差距拉大，以避免角色同时升级。具体影响角色能力成长的最大因素是升级前最后一战遭遇的怪物种类，有时候用不同角色砍最后一刀对角色的成长引起的出入很大。其次的因素就是升级前最后一战的角色攻击顺序，即使怪物相同而角色出击顺序不同，对升级后的成长也会有少许影响；还有就是用魔法攻击、物理攻击和道具效果攻击的差异了，这一研究起来可真是深奥啊。

班中只有我有GBA，早就料到我的GBA会成为其他同学课余的焦点，但是令我始料不及的是那盘《超魔界村R》成为了大众宠儿，要知道在我高三时它可有过一节自习课打发七个同学的光辉历史啊！更搞笑的是本班一动作游戏苦手凭借着自己锲而不舍的精神被众人付与“魔界村村长”的光荣称号。成天梦想着能住进像圣米歇尔那样的海上别墅的我们（旁语：“你想住修道院？”）平时的生活中却常出现这样的画面：1号床的室友还在重复唱着“我喜欢酸的甜就是最真的我”，一旁的我气定神闲地握着4号床同学的手机将之前《俄罗斯方块》45万分的记录改写成超过92万，引得对面寝室过来观战的玩友惊叹连连。6寸黑白电视里孙楠的FANS刚唱出一声“你快回来”，3号床同学把玩着《街霸ZERO3↑》，GBA喇叭里紧随着传出某傻大个被豪鬼打蒙时发出的惨叫声……

掐指算来GBA陪伴我近三年了，之间曾经更换过一次外壳，是那种蓝得发紫、紫到发蓝的颜色。清理过数十次屏幕内的灰尘，也发现了显示屏上的一丝不易察觉的细小划痕，然而我却从没想过要用她来换一台新掌机。GBA SP发售了，之前890上扬到1200又跌回820的一票价格让我只能望梅止渴，而不知不觉当我有能力尝到这颗“梅”的时候，却也安于现状了。NDS来了，伴随着的还有异族的PSP，把首要目标定到NDS上的我只等神游给我们众掌机玩家带来新福音的那一天了；没接触过《洛克人》、《传说》、《牧场》、《火焰纹章》等经典系列的我也该找时间补补课了。GBA会一直留在我身边，即使有一天她成为一台古董掌机，经典始终是经典。

PS：不知道这篇文章能否勾起读者们曾经类似的美好记忆。最后，偶篡改了一下方力申的《好好恋爱》（蛮好听的）的歌词，纯属消遣：

共你相识一千天我没名无姓 庆幸也与你逛过那一段旅程

曾是夜夜捧着你 放纵一点激情 有一点固执 做梦也太热诚

在世上没有多少游戏会尽如人意 多数像讽刺 多少像美玉 逐渐生长 必经磨练故事 却怕太沉迷 坏了事

完了吧 如无意外 从今开始该好好游戏 放下人生种种压抑才能笑对过去 你就似兴奋剂

完了吧 仍能撑起来 前进必要开拓心放开 超越从前总是不易 然而假如记得你在 这不是场定胜败的比赛

VOL.16

口袋光环 精彩内容导视



PSP新作大集锦



PSP 预告片大收集：《新天魔界 混沌时代Ⅳ》、《首都高 BATTLE》、"《携带互动剧场》系列"等影像尽收眼底。



《SD 高达 G 世纪 DS》和 NDS 版《加油五右卫门》的最新广告也收录其中。

GBA新作拼盘



《模拟大楼 SP》、《海贼王 龙之梦》、《加油五右卫门 1・2》、《名侦探柯南 晓之纪念碑》、《星战前线 III：西斯的复仇》，GBA 的热潮还没有结束。

影音欣赏



——《最终幻想Ⅶ 再临之子》精彩预告片

永恒经典《FF Ⅶ》的衍生作品，超酷的人物造型、超眩的 CG，SE 又一次以自己的实力站在了业界最先端！

热血最强



——《洛克人 ZERO4》极限过关影像

无伤、评价 100 分、最速！集挑战性和可看性一体的，GBA 上最经典动作游戏的达人挑战再次始动。

ENDING SONG



——大冢爱 《樱桃》

《樱桃》是大冢爱的成名单曲，同时也是收录在《大合奏》中的配乐之一，希望大家会喜欢。



タッチ！カービィ™

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL.17



5月30日全国上市！

超值赠品

赠



神秘礼品

赠



逆转裁判冰箱贴

赠



口袋光环

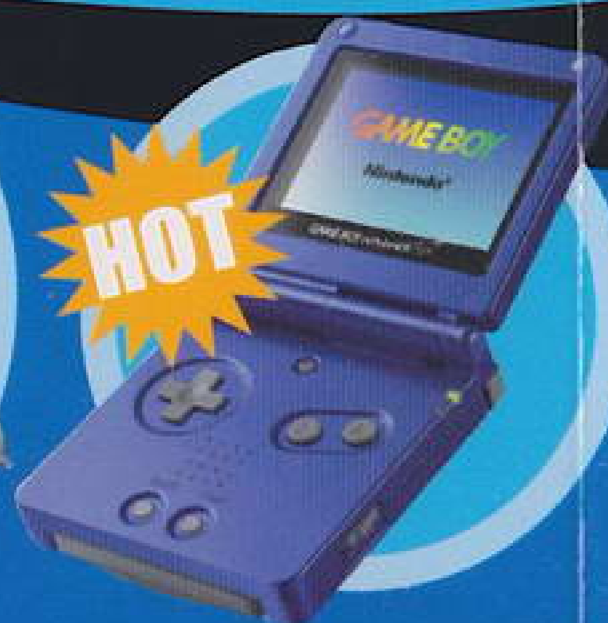
更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。

幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿







每辑都有大奖

每辑都有惊喜

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第17辑将公布第15辑大奖名单，别错过。

定价：12元

ISBN 7-88488-390-2



口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品